ಬೀದರ ಜಿಲ್ಲೆಯ ಜನಪದ ಆಟಗಳು

(ಕ.ರಾ.ಶಿ. ಸಂಸ್ಥೆಯ ಸ್ನಾತಕೋತ್ತರ ಕನ್ನಡ ಸಂಶೋಧನ ಕೇಂದ್ರ, ಬೀದರ ಇವರಿಗೆ
ಎಂ.ಫಿಲ್ ಅಂಶಿಕ ಪದವಿಗಾಗಿ ಸಲ್ಲಿಸುತ್ತಿರುವ ನಿಬಂಧ)

ಸಂಶೋಧಕರು :

ಮಹಾದೇವಿ ಅರ್ಜುನ ವಡಗಾಂವೆ ಕೆ.
ಎಂ.ಎ.

ಮಾರ್ಗದರ್ಶಕರು

ಡಾ. ಪ್ರೇಮಾ (ಪ್ರೇಮಿಳಾ) ಸಿರ್ಸೆ
ಎಂ.ಎ., ಪಿ.ಎಚ್.ಡಿ.
ಗೌರವ ಪ್ರಾಧ್ಯಾಪಕರು
ಕ.ರಾ.ಶಿ. ಸಂಸ್ಥೆಯ ಸ್ನಾತಕೋತ್ತರ ಕನ್ನಡ ಸಂಶೋಧನ ಕೇಂದ್ರ, ಬೀದರ.

ಕನ್ನಡ ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾಲಯ, ಹಂಪಿ
ವಿದ್ಯಾರಣ್ಯ - ೫೮೩ ೨೭೬

ಸೆಪ್ಟೆಂಬರ್ - ೨೦೦೬.

ಬೀದರ ಜಿಲ್ಲೆಯ ಜನಪದ ಆಟಗಳು

(ಕ.ರಾ.ಶಿ. ಸಂಸ್ಥೆಯ ಸ್ನಾತಕೋತ್ತರ ಕನ್ನಡ ಸಂಶೋಧನ ಕೇಂದ್ರ ಬೀದರ ಇವರಿಗೆ
ಎಂ.ಫಿಲ್ ಅಂಶಿಕ ಪದವಿಗಾಗಿ ಸಲ್ಲಿಸುತ್ತಿರುವ ನಿಬಂಧ)

ಸಂಶೋಧಕರು :

ಮಹಾದೇವಿ ಅರ್ಜುನ ವಡಗಾಂವೆ.ಕೆ.

ಎಂ.ಎ.

ಮಾರ್ಗದರ್ಶಕರು

ಡಾ. ಪ್ರೇಮಾ (ಪ್ರೇಮಿಳಾ) ಸಿರ್ಸೆ

ಎಂ.ಎ., ಪಿ.ಎಚ್.ಡಿ.

ಗೌರವ ಪ್ರಾಧ್ಯಾಪಕರು

ಕ.ರಾ.ಶಿ. ಸಂಸ್ಥೆಯ ಸ್ನಾತಕೋತ್ತರ ಕನ್ನಡ ಸಂಶೋಧನ ಕೇಂದ್ರ, ಬೀದರ.

ಕನ್ನಡ ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾಲಯ, ಹಂಪಿ

ವಿದ್ಯಾರಣ್ಯ - ೫೮೩ ೨೭೬

ಸೆಪ್ಟೆಂಬರ್ - ೨೦೦೬.

ಪ್ರಮಾಣ ಪತ್ರ

"ಬೀದರ ಜಿಲ್ಲೆಯ ಜನಪದ ಆಟಗಳು" ಎಂಬ ನಿಬಂಧವನ್ನು ಡಾ. ಪ್ರೇಮಾ ಸಿರ್ಸೆ ಅವರ ಮಾರ್ಗದರ್ಶನದಲ್ಲಿ ಸಿದ್ಧ ಪಡಿಸಿ ಎಂ.ಫಿಲ್. ಪದವಿಗಾಗಿ ಕ.ರಾ.ಶಿ. ಸಂಸ್ಥೆಯ ಸ್ನಾತಕೋತ್ತರ ಕನ್ನಡ ಸಂಶೋಧನ ಬೀದರ ಇವರಿಗೆ ಸಲ್ಲಿಸುತ್ತಿದ್ದೇನೆ. ಪ್ರಸ್ತುತ ನಿಬಂಧವು ಮೂಲವಾಗಿದ್ದು ಈ ಮೊದಲು ಯಾವುದೇ ಪದವಿಗಾಗಿ ಸಲ್ಲಿಸಿರುವುದಿಲ್ಲವೆಂದು ಪ್ರಮಾಣೀಕರಿಸುತ್ತೇನೆ.

ಸ್ಥಳ: ಬೀದರ

ದಿನಾಂಕ: ೨೦-೦೯-೨೦೦೬

ಮಹಾದೇವಿ ತಂದೆ ಅರ್ಜುನ

ಎಂ.ಫಿಲ್. ವಿದ್ಯಾರ್ಥಿನಿ

ಕ.ರಾ.ಶಿ. ಸಂಸ್ಥೆಯ

ಸ್ನಾತಕೋತ್ತರ ಕನ್ನಡ ಸಂಶೋಧನ ಕೇಂದ್ರ, ಬೀದರ.

ಮಾರ್ಗದರ್ಶಕರ ಪ್ರಮಾಣ ಪತ್ರ

"ಬೀದರ ಜಿಲ್ಲೆಯ ಜನಪದ ಆಟಗಳು" ಎಂಬ ನಿಬಂಧವನ್ನು ಕನ್ನಡ ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾಲಯದ ಎಂ.ಫಿಲ್. ಪದವಿಗಾಗಿ ಮಹಾದೇವಿ ತಂದೆ ಅರ್ಜುನಪ್ಪಾ ಅವರು ನನ್ನ ಮಾರ್ಗದರ್ಶನದಲ್ಲಿ ಸಿದ್ಧಪಡಿಸಿದ್ದಾರೆ. ಪ್ರಸ್ತುತ ನಿಬಂಧವು ಮೂಲವಾಗಿದ್ದು ಈ ಮೊದಲು ಯಾವುದೇ ಪದವಿಗಾಗಿ ಸಲ್ಲಿಸಿರುವುದಿಲ್ಲವೆಂದು ದೃಢೀಕರಿಸುತ್ತೇನೆ.

ಡಾ. ಪ್ರೇಮಾ (ಪ್ರೇಮಿಳಾ)ಸಿರ್ಸೆ

ಎಂ.ಎ., ಪಿ.ಎಚ್.ಡಿ.

ಗೌರವ ಪ್ರಾಧ್ಯಾಪಕರು

ಕ.ರಾ.ಶಿ. ಸಂಸ್ಥೆಯ ಸ್ನಾತಕೋತ್ತರ

ಕನ್ನಡ ಸಂಶೋಧನ ಕೇಂದ್ರ, ಬೀದರ.

ದಿನಾಂಕಃ ೨೦-೦೯-೨೦೦೬

ಸ್ಥಳಃ ಬೀದರ

ಪರಿವಿಡಿ

ಬೀದರ ಜಿಲ್ಲೆಯ ಜನಪದ ಆಟಗಳು

ಕ್ರ.ಸಂ		ಪುಟ ಸಂಖ್ಯೆ
೧.	ಅಧ್ಯಯನದ ಉದ್ದೇಶ.	೦೧ – ೦೫
೨.	ಜನಪದ ಆಟಗಳ ಇತಿಹಾಸ	೦೬ – ೧೩
೩.	ಜನಪದ ಆಟಗಳ ಸ್ವರೂಪ ಲಕ್ಷಣ.	೧೩ – ೨೧
೪.	ಜನಪದ ಆಟಗಳ ಪ್ರಕಾರಗಳು.	೨೨ – ೯೭
	ಅ. ಹೊರಾಂಗಣ ಆಟಗಳು.	೨೨– ೩೩
	ಆ. ಒಳಾಂಗಣ ಆಟಗಳು.	೩೩– ೯೭
೫.	ಜನಪದ ಆಟಗಳ ಸ್ಥಾನಮಾನ.	೯೮– ೧೦೩
೬.	ಸಮಾರೋಪ.	೧೦೪ – ೧೦೫

ಅನುಬಂಧಃ

೧.	ವಕ್ತಾರರ ಪಟ್ಟಿ.
೨.	ಶಬ್ದಕೋಶ.
೩.	ಗ್ರಂಥ ಋಣ.
೪.	ಛಾಯಾ ಚಿತ್ರಗಳು.

ಅಧ್ಯಾಯ - ೧

ಅಧ್ಯಯನದ ಉದ್ದೇಶ

ಅಧ್ಯಯನ-೧

ಅಧ್ಯಯನದ ಉದ್ದೇಶ

ಜನಪದ ಎಂಬುದು ಇಂದು ಹೆಚ್ಚು ಅರ್ಥ ವೈಶಾಲ್ಯದಿಂದ ಬಳಸಲಾಗುತ್ತದೆ. ಏಕೆಂದರೆ ಇದರ ಬಾಹುಗಳು ಬಹು ವಿಶಾಲ ಹಾಡು-ಪಾಡು, ಕಲೆ-ನೆಲೆ, ಗಾದೆ-ಒಗಟು, ವೇಷ ಭೂಷಣ ವಾದ್ಯ ಸಲಕರಣೆ ವೈದ್ಯ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಹೀಗೆ ಹಲವಾರು ವಿಷಯಗಳನ್ನು ತನ್ನ ತೆಕ್ಕೆಗೆ ತೆಗೆದುಕೊಂಡಿದೆ. ಜನಪದವನ್ನು ಇಂದು ಸೂಕ್ಷ್ಮವಾಗಿ ಅಧ್ಯಯನ ಕೈಗೊಳ್ಳುವ ಪರಿಪಾಠ ನಡೆದಿದೆ. ಆಧುನಿಕ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ಜನಪದ ಅಳಿವಿನ ಅಳುಕಿನಲ್ಲಿ ಇಂದು ಸೂಕ್ಷ್ಮವಾಗಿ ಅಧ್ಯಯನ ಕೈಗೊಳ್ಳುವ ಪರಿಪಾಠ ರಭಸದಿಂದ ನಡೆದಿವೆ. ಪ್ರಾದೇಶಿಕ ಸಂಸ್ಕೃತಿ ಅದರ ಆಚಾರ-ವಿಚಾರಗಳು ಅಳಿಯುವ ಮುನ್ನ ಅವುಗಳನ್ನು ಹಿಡಿದಿಡುವ ಸಾಹಸ ಮಾಡಲಾಗುತ್ತಿದೆ. ಈಗಾಗಲೇ ಜನಪದವು ತನ್ನ ಮೂಲ ಸ್ವರೂಪ ಕಳೆದುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾ ಹೊಸ ರೂಪ ತಾಳುತ್ತಿದೆ. ಈ ನೆಲೆಯಲ್ಲಿ ಮೂಲ ದೇಶಿಯ ಅಥವಾ ಪ್ರಾದೇಶಿಕ ಜನಪದ ಆಟಗಳ ಸಂಶೋಧನಾ ಅಧ್ಯಯನ ಪ್ರಸ್ತುತವೆನಿಸುತ್ತದೆ.

ಜನಪದ ಆಟಗಳ ಕುರಿತು ಕನ್ನಡದಲ್ಲಿ ನಡೆದ ಅಧ್ಯಯನಗಳು ಕಡಿಮೆ ಎಂದೆ ಹೇಳಬಹುದು. ಕಾರಣ ಜನಪದ ಆಟಗಳನ್ನು ಪ್ರೋತ್ಸಾಹಿಸುವುದಾಗಲಿ, ಪ್ರದರ್ಶನಕ್ಕೊಳಪಡಿಸುವುದಾಗಲಿ ಅಥವಾ ಹೆಚ್ಚು ಅವುಗಳ ಕುರಿತು ಮಾಹಿತಿಗಳನ್ನು ಸಂಗ್ರಹಿಸುವುದಾಗಲಿ ಹೆಚ್ಚು ಅಭಿರುಚಿಯನ್ನು ತೋರಿಸುತ್ತಿಲ್ಲ. ಮನುಷ್ಯನಿಗೆ ಎಲ್ಲಕ್ಕಿಂತ ಹೆಚ್ಚಾಗಿ ದೈಹಿಕ ಮತ್ತು ಮಾನಸಿಕ ಸದೃಢತೆ ಅವಶ್ಯಕವಾಗಿರುತ್ತದೆ. ಈ ಅವಶ್ಯಕತೆ ಪೂರೈಸಲು ಜನಪದ ಆಟಗಳು ಪ್ರಯೋಜನಕಾರಿಯೆಂಬ ಹಿನ್ನಲೆಯಲ್ಲಿ ಜನಪದ ಆಟಗಳ ಅಧ್ಯಯನ ಕೈಕೊಳ್ಳಲಾಗಿದೆ.

ಹಳ್ಳಿಯ ಪರಿಸರದಲ್ಲಿ ಹುಟ್ಟಿ ಬೆಳೆದ ನನಗೆ ಇಲ್ಲಿನ ಜನಪದ ಆಟಗಳ ಕುರಿತು ವಿಶೇಷ ಆಸಕ್ತಿ ಇದೆ. ನಾನು ಚಿಕ್ಕವಳಿರುವಾಗಿನಿಂದ ಆಡಿದ ಆಟಗಳು, ಆಡಿದ ಸ್ಥಳಗಳು, ಮನೆಯ ಅಂಗಳದಲ್ಲಿ ಕೆಂಪು ಮಣ್ಣು, ಧೂಳಿ, ಕೆಸರು, ಸಗಣಿ, ಕಲ್ಲು ಹರಳಿನ ಆಟ, ಬಳೆಚೂರು ಆಟ, ಕಟ್ಟಿಗೆ, ಗಾಜು, ಮೂಂತಾದವುಗಳು ಆಡಿದ್ದು, ಇಂದಿಗೂ ಕಣ್ಣ ಮುಂದೆ ಸುಳಿಯುತ್ತದೆ. ಇಂದು ಜನಪದ ಆಟಗಳು ಕಣ್ಮರೆಯಾಗುತ್ತಿರುವುದು ತುಂಬ ವಿಷಾದದ ಸಂಗತಿಯಾಗಿದೆ.

'ಆಟ' ಎಂಬ ಶಬ್ದ ಕನ್ನಡದಲ್ಲಿ ವಿಶೇಷ ಹಾಗೂ ವಿಶಾಲ ವ್ಯಾಪ್ತಿಯೊಳಗೆ ಬಳಸುತ್ತೇವೆ. ಹುಡುಕಾಟ, ಹೋರಾಟ, ಕೋಲಾಟ, ಕೊಂಡಾಟ, ಮುಂತಾದ ಪದಗಳಲ್ಲಿ ಇದರ ಅರ್ಥ ಬದಲಾವಣೆಗೊಳ್ಳುತ್ತದೆ. ಜನಪದ ಆಟಗಳು ಇಡೀ ಜಗತ್ತಿನಲ್ಲಿ ಇರುವುದು ಸರ್ವ ಸಾಮಾನ್ಯ. ದೇಶ ವಿದೇಶಗಳಲ್ಲಿ ಓಟ, ಕುಸ್ತಿಯಾಟ, ಕುದುರೆ ಆಟ, ಬುಗುರಿಯಾಟ, ಗಜಗದಾಟ, ಪಗಡೆಯಾಟ, ಇತ್ಯಾದಿ ಆಟಗಳು ಇರುವುದನ್ನು ಕಾಣುತ್ತೇವೆ. ರೋಮನ ಪ್ರಖ್ಯಾತ ದೊರೆ ಆಗಸ್ಟಸ್ ಚಕ್ರವರ್ತಿ ಗೋಲಿಯಾಟವನ್ನು ಆಡುತ್ತಿದ್ದುದಾಗಿ ತಿಳಿದು ಬರುತ್ತದೆ. ಅದೇ ರೀತಿ ಭಾರತದ ರಾಮಾಯಣ, ಮಹಾಭಾರತದಲ್ಲಿ ಕವಡೆಯಾಟ, ಜೂಜಿನಾಟ, ಝೂಡಫಣಿಯಾಟ, ಗಿಲ್ಲಿಫಣಿಯಾಟದ ಉಲ್ಲೇಖಗಳು ಸಿಗುತ್ತವೆ ಹಾಗೂ ನಮ್ಮ ಕವಿಗಳ ಕಾವ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಮತ್ತು ಜನಪದ ಕಾವ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಆಟಗಳ ಪ್ರಸ್ತಾಪ ಇದೆ.

ಜನಪದ ಆಟಗಳಿಂದ ಭಾವನಾತ್ಮಕ ಸಂಬಂಧಗಳು ಏರ್ಪಡುತ್ತವೆ. ತೊಟ್ಟಿಲಿನ ಮಗು ಅಂಗಳಕ್ಕೆ ಇಳಿದು ಆಟಗಳ ಮುಖಾಂತರವೆ ಮೊದಲು ಪರಿಚಯಿಸಲ್ಪಡುತ್ತಾನೆ. ಸೋಲು-ಗೆಲುವು, ಸಿಟ್ಟು ಸೆಡವು ಪ್ರೀತಿ-ದ್ವೇಷ ಮುಂತಾದವುಗಳನ್ನು ನೈಜತೆಯಿಂದ ಸ್ವೀಕರಿಸುತ್ತ ಬೆಳವಣಿಗೆ ಹೊಂದುತ್ತಾನೆ. ಯಾವ ವ್ಯಕ್ತಿ ಮನಸ್ಸಿನ ಇಚ್ಛೆಯಿಂದ ಆಟ ಪಾಠಗಳಲ್ಲಿ ತನ್ನನ್ನು ತಾನು ತೊಡಗಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾನೆಯೊ ಅವನು ರಾಷ್ಟ್ರದ ಸತ್ಪ್ರಜೆ ಆಗುವುದರಲ್ಲಿ ಸಂಶಯವಿಲ್ಲ. ಅದಕ್ಕಾಗಿ ಇಂದಿನ ಸಮಾಜ ಹಾಗೂ ಸರಕಾರಗಳು ಆಟಗಳಿಗೆ ಮಹತ್ವವನ್ನು ಕೊಡುತ್ತಿರುವುದು ಮರೆಯುವಂತಿಲ್ಲ. ಆದರೆ ಇಂದಿನ ಸಮಾಜದಲ್ಲಿ ಜನಪದ ಆಟಗಳಿಗೆ ಬೆಲೆಯೇ ಇಲ್ಲ ಎನ್ನುವಂತಾಗಿದೆ. ಕ್ರಿಕೇಟ್, ಫುಟ್‌ಬಾಲ್, ಮುಂತಾದ ಆಟಗಳಲ್ಲಿಯೆ ನಮ್ಮ ಸಮಾಜದ ದೃಷ್ಟಿ ನೆಟ್ಟಿದೆ. ಹೀಗಾಗಿ ಹೊಸ ಪೀಳಿಗೆಗಳು ಇವುಗಳ ಹಿಂದೆ ತಿರುಗುವದು ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಕಂಡು ಬರುತ್ತಿದೆ. ಶಾಲೆಗಳಲ್ಲಿ ಪಠ್ಯ ಪುಸ್ತಕಗಳ ಹೊರೆ ಹೊರಲಾರದಂತಹ ಭಾರವನ್ನು ಮಕ್ಕಳ ಮೇಲೆ ಹಾಕುವುದರ ಮೂಲಕ ಅವರಿಗೆ ಆಟಕ್ಕೆ ಸಮಯವಿಲ್ಲದಂತೆ ಮಾಡಿದೆ. ಹೀಗೆಯೆ ಮುಂದುವರಿದರೆ ಕೆಲವೆ ವರ್ಷಗಳಲ್ಲಿ ನಮ್ಮ ಎಲ್ಲ ಜನಪದ ಆಟಗಳು ನಶಿಸಿ ಹೋಗುವುದರಲ್ಲಿ ಸಂಶಯವಿಲ್ಲ. ಅವುಗಳ ಪ್ರಾಮುಖ್ಯತೆ ಮನಗಾಣಿಸಿಕೊಡುವುದೆ ಈ ಅಧ್ಯಯನದ ಉದ್ದೇಶವಾಗಿದೆ.

ಜನಪದ ಆಟಗಳಿಗೆ ಇಂದು ಜನಮನ್ನಣೆ ದೊರೆಯಬೇಕಾದರೆ ಸ್ಥಳೀಯರು ಸರಕಾರದವರು, ಸಮೂಹ ಮಾಧ್ಯಮಗಳು ಆ ನಿಟ್ಟಿನಲ್ಲಿ ಚಿಂತಿಸುವುದು ಅಗತ್ಯವಾಗಿದೆ. ಏಕೆಂದರೆ ದೇಶಿಯವಾಗಿ ಪ್ರಾದೇಶಿಕವಾಗಿ ವೈವಿಧ್ಯಮಯವಾದ ಆಟಗಳನ್ನು ಜನರು ರೂಢಿಸಿಕೊಂಡು ಬಂದಿರುವುದರಿಂದ ಅವು ಸಂಸ್ಕೃತಿಯ ಒಂದು ಅಂಗವೆ ಆಗಿವೆ. ಹೀಗಾಗಿ ಇಂದು ಜನಪದ ಆಟಗಳನ್ನು ನಾವು ಉಳಿಸಿ ಬೆಳಸಬೇಕಾಗಿದೆ. ಏಕೆಂದರೆ ಭೌತಿಕ ಜೀವನದ ಪ್ರಗತಿಯನ್ನೆ ಗುರಿಯಾಗಿಟ್ಟುಕೊಂಡ ಇಂದಿನ ಮನುಷ್ಯ ಆಟಗಳಿಗೆ ಮಹತ್ವವನ್ನು ಕೊಡದಿರುವುದರಿಂದ ಮಾನಸಿಕ ಹಾಗೂ ದೈಹಿಕ ಒತ್ತಡಗಳ ಸ್ಥಿತಿಯೊಳಗೆ ಬದುಕುತ್ತಿರುವನು. ಆರೋಗ್ಯಕರ ದೇಹದೊಳಗೆ ಆರೋಗ್ಯಕರ ಮನಸ್ಸು ಇರುತ್ತದೆ. ಎಂಬಂತೆ ದೈಹಿಕ ಹಾಗೂ ಮಾನಸಿಕ ಸದೃಢತೆ ಇಂದಿನ ಮಕ್ಕಳ ಬೆಳವಣಿಗೆಗೆ ಅನಿವಾರ್ಯವಾಗಿದೆ. ಈ ನಿಟ್ಟಿನಲ್ಲಿ ಜನಪದ ಆಟಗಳು ವರ್ತಮಾನ ಕಾಲದ ಅವಶ್ಯಕತೆಗಳಾಗಿವೆ. ಜನಪದ ಆಟಗಾರರಿಗೆ ವ್ಯಕ್ತಿ, ವರ್ಗ, ಜಾತಿ ಇವು ಯಾವು ಅಡ್ಡಿ ಬರಲಾರವು. ಇವು ಸಾಮಾಜಿಕ ಸಾಮರಸ್ಯವನ್ನು ಕಾಪಾಡಿಕೊಳ್ಳಲು ಅವಕಾಶ ಕಲ್ಪಿಸುತ್ತವೆ.

ಸಹಜವಾಗಿ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ತೊಡಗದ ಮಗುವನ್ನು ಕುರಿತು ತಾಯಿ ಚಿಂತಿಸುತ್ತಾಳೆ. ಅದೇ ರೀತಿ ಸಹಜವಾಗಿ ನಮ್ಮ ಜನಪದ ಆಟಗಳನ್ನು ಆಡದ ಸಮಾಜಗಳ ಕುರಿತು ಇಂದು ಚಿಂತಿಸಬೇಕಾಗಿದೆ. ಆಟಗಳಾಡದ ಯಾವುದೆ ಒಂದು ಸಮಾಜ ಭಯಂಕರ ರೋಗಗಳಿಂದ ತೊಳಲಾಡುತ್ತದೆ ಎಂದು ಹೇಳಬಹುದು. ಹೇಗೆ ವ್ಯಕ್ತಿಯೊಬ್ಬನ ಆಟ-ಪಾಠ ಆತನ ಶಕ್ತಿ ಸಾಮರ್ಥ್ಯವನ್ನು ತೋರಿಸುವಂತೆ ಒಂದು ಸಮಾಜದ ಆಟಗಳು ಆ ಸಮಾಜದ ಶಕ್ತಿ ಸಾಮರ್ಥ್ಯ ಪ್ರದರ್ಶಿಸುತ್ತವೆ. ಒಟ್ಟು ನೆಲೆಯಲ್ಲಿ ನಿಂತು ನೋಡಿದಾಗ ಜನಪದ ಆಟಗಳು ನಮಗೆ ಆಂತರಿಕ ಹಾಗೂ ಬಾಹ್ಯವಾಗಿ ಸಮಾಜ ಭದ್ರತೆಯನ್ನು ಒದಗಿಸಿ ಕೊಡುತ್ತವೆ.

ಬೀದರ ಜಿಲ್ಲೆ ಅನೇಕ ಜನಪದ ಆಟಗಳ ತಾಣವಾಗಿದೆ. ಇಲ್ಲಿ ಹಬ್ಬ, ಹುಣ್ಣಿಮೆ, ಜಾತ್ರೆ, ಉತ್ಸವಗಳಲ್ಲಿ ಜನಪದ ಆಟಗಳು ಆಡುವದನ್ನು ಕಾಣುತ್ತೇವೆ. ಉದಾಹರಣೆಗೆ ಕೋಲಾಟ, ರಂಗಿನಾಟ, ಟೆಂಗಿನಾಟ, ಜೋಕಾಲಿಯಾಟ, ಕುಸ್ತಿಯಾಟ, ಇಲ್ಲಿ ಪ್ರಮುಖವಾಗಿವೆ. ಜೊತೆಗೆ ಸಂಪ್ರದಾಯದ

ಆಟಗಳು ಕೂಡ ಆಡುವುದನ್ನು ಕಾಣುತ್ತೇವೆ. ಭೌಗೋಳಿಕ ಪರಿಸರದ ಹಿನ್ನೆಲೆಯಲ್ಲಿ ಸಾಮಾಜಿಕ, ರಾಜಕೀಯ, ಧಾರ್ಮಿಕ, ನಂಬಿಕೆ ಆಚರಣೆಗಳೊಂದಿಗೆ ಈ ಜನಪದ ಆಟಗಳು ಅನ್ಯೋನ್ಯ ಸಂಬಂಧಗಳನ್ನು ಹೊಂದಿವೆ. ಇಲ್ಲಿಯ ಜನರ ಭಾವನಾತ್ಮಕ ತುಡಿತ ಮಿಡಿತಗಳೊಂದಿಗೆ ಇಲ್ಲಿಯ ಜನಪದ ಆಟಗಳು ಬೆಳೆದುಕೊಂಡಿವೆ. ಬೀದರ ಜಿಲ್ಲೆಯಲ್ಲಿ ಪ್ರಚಲಿತವಿರುವ ಸಂಸ್ಕೃತಿ ಕಲಿಕೆಯ ಆಟಗಳು, ಮನೋರಂಜನಯ ಆಟಗಳು, ದೈಹಿಕ ಸಂಬಂಧದ ಆಟಗಳು ಇಲ್ಲಿಯ ಜನಪದರ ಸಂಸ್ಕೃತಿಯನ್ನು ಅರ್ಥ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳಲು ದಾರಿ ಮಾಡಿಕೊಡುತ್ತವೆ.

ಅಧ್ಯಯನಕ್ಕಾಗಿ ನನ್ನ ತಾಯಿಯೊಂದಿಗೆ ಕ್ಷೇತ್ರ ಕಾರ್ಯಕ್ಕೆ ಹೋದಾಗ ಅನೇಕ ತೊಂದರೆಗಳನ್ನು ಎದುರುಗೊಂಡವು. ಹಳ್ಳಿಗಳಿಗೆ ಹೋಗಲು ವಾಹನದ ಸೌಲಭ್ಯವಿಲ್ಲದಾಗ ಕಾಲು ನಡುಗೆಯಿಂದ ಹೋಗಿದ್ದೇನೆ. ಆ ಊರಿನ ಹಿರಿಯರಿಂದ ಜನಪದ ಆಟಗಳು ಸಂಗ್ರಹ ಮಾಡಿಕೊಂಡು ಜೊತೆಗೆ ಆಟಗಳ ಕುರಿತು ಚರ್ಚೆ ನಡೆಸಿದ್ದೇನೆ. ಆ ವಿಷಯದ ಕುರಿತು ಸಂಶೋಧಿಸುವ ಸಾಧ್ಯತೆಗಳಿವೇನಾ ಇಲ್ಲವೋ? ಎಂಬುವುದನ್ನು ಗಮನದಲ್ಲಿಟ್ಟುಕೊಂಡು ಸ್ಪಷ್ಟ ನಿಲುವಿಗೆ ಬರಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸಿದ್ದೇನೆ. ಆ ಊರಿನ ಹುಡುಗರು – ಹುಡುಗಿಯರು ಚಿಕ್ಕ ಮಕ್ಕಳು ಮತ್ತು ಹಿರಿಯರು ಆಡುವ ಜನಪದ ಆಟಗಳನ್ನು ಕ್ಯಾಮರದಿಂದ ಛಾಯಾ ಚಿತ್ರಗಳು ತೆಗೆದುಕೊಂಡಿದ್ದೇನೆ. ಔರಾದ, ಭಾಲ್ಕಿ, ಬಸವಕಲ್ಯಾಣ, ಹುಮನಾಬಾದ, ಬೀದರ ಈ ಐದು ತಾಲೂಕುಗಳ ಹಳ್ಳಿಗಳಲ್ಲಿ ಜನಪದ ಆಟಗಳ ಕ್ಷೇತ್ರಕಾರ್ಯದ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ಅವುಗಳ ವೈಶಿಷ್ಟ್ಯಗಳನ್ನು ಮತ್ತು ಆಟಗಳ ಪ್ರಕಾರಗಳನ್ನು ರೂಪಿಸಿಕೊಂಡಿದ್ದೇನೆ.

ಪ್ರದರ್ಶನ ಕಲೆಗಳಾದ ಜನಪದ ಆಟಗಳನ್ನು ಅಧ್ಯಯನ ಮಾಡುವಾಗ ಶಾಬ್ದಿಕ ಅಭಿವ್ಯಕ್ತಿಯಷ್ಟೇ ಪ್ರಾಮುಖ್ಯತೆಯನ್ನು ಅಶಾಬ್ದಿಕ ಅಭಿವ್ಯಕ್ತಿಗೂ ನೀಡಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ. ಅಭಿನಯ, ಹಾವ–ಭಾವ, ಭಂಗಿ, ಸ್ಪರ್ಶ, ವಾದ್ಯ, ಬಡಿತ ಇತ್ಯಾದಿಗಳೂ ಮುಖ್ಯವಾಗುತ್ತವೆ. ಪ್ರಶ್ನಾವಳಿಯ ಆಧಾರದಿಂದ ಇವುಗಳನ್ನು ಸಂಗ್ರಹಿಸಿದ್ದೇನೆ. ಪ್ರದರ್ಶನ, ಪ್ರದರ್ಶಕರು, ಮತ್ತು ಪ್ರೇಕ್ಷಕರನ್ನು ದೃಷ್ಟಿಯಲ್ಲಿಟ್ಟುಕೊಂಡು ಸಾಧ್ಯವಾದಷ್ಟು ಮಾಹಿತಿ ಸಂಗ್ರಹ ಮಾಡಿ ವಿಶ್ಲೇಷಣೆಯ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ಮಾಹಿತಿದಾರರ ಅಭಿಪ್ರಾಯಗಳನ್ನು ಸಂಗ್ರಹಿಸಿದ್ದೇನೆ. ಒಂದು ಆಟವು ಪ್ರದರ್ಶಿತಗೊಳ್ಳುವ ಕಾಲ, ಪ್ರದೇಶ, ವ್ಯಕ್ತಿ, ಸಂದರ್ಭಗಳನ್ನು ಮತ್ತು ಆಟಗಳನ್ನು ಒಂದು ಪರಿಸರದಿಂದ ಇನ್ನೊಂದು ಪ್ರದೇಶದಲ್ಲಿ ಭಿನ್ನ ಭಿನ್ನವಾಗಿರುವುದನ್ನು ಕ್ಷೇತ್ರ ಕಾರ್ಯದ ಮೂಲಕ ತಿಳಿದುಕೊಂಡಿದ್ದೇನೆ. ಜನಪದ ಆಟಗಳ ಕುರಿತು ಕ್ಷೇತ್ರಕಾರ್ಯ ಅನಿವಾರ್ಯವಾಗಿರುತ್ತದೆ ಎಂಬುದನ್ನು ಅರಿತುಕೊಂಡಿದ್ದೇನೆ.

ಜನಪದರು ಹಾಡುಗಳ ಜೊತೆಗೆ ಆಟವೂ ಆಡುವರು. ಆಟದ ಜೊತೆಗೆ ಹಾಡುಗಳು ಹಾಡುವರು "ಹಾಡು ಮತ್ತು ಆಟ ಎರಡು ರುಂಡಮುಂಡಗಳಾಗಿರುವವು"[೧]. "ಆಟದಲ್ಲಿ ಮಾತು, ಹಾಡು, ಕೂಗು, ಹೇಳಿಕೆಗಳು, ಶಾಬ್ದಿಕ, ಅಭಿವ್ಯಕ್ತಿಗಳು ಮುಖಭಾವ, ನೋಟ ಹಸ್ತಾಭಿನಯ, ಸ್ಪರ್ಶ, ಭಂಗಿ, ಉಡುಪು, ಮತ್ತು ಇತರ ಸಾಮಾಜಿಕ ನಡುವಳಿಕೆಗಳು ಅಶಾಬ್ದಿಕ ಅಭಿವ್ಯಕ್ತಿಗಳು ಪ್ರೇಕ್ಷಕರ ವರ್ತನೆ, ಉದ್ಗಾರ, ಮಾತುಗಳು ಒಳಗೊಳ್ಳುತ್ತವೆ. ಇವುಗಳನ್ನು ಒಟ್ಟಾಗಿ ಆಟದ ಸಂದರ್ಭ ಎಂದು ಕರೆಯಬಹುದು"[೨]. ಆಟಕ್ಕಿಂತ ಹೊರತಾದ ಆ ಆಟಕ್ಕೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದ ನಂಬಿಕೆ, ಆಚರಣೆ, ವಿಚಾರ,

---

೧. ಲೇಖಕರು; ವಾಲೀಕಾರ ಚೆನ್ನಣ್ಣ ಜಾನಪದ ಲೋಕ. ಪು. ೭

೨. ಲೇಖಕರು; ಶ್ರೀ ಗಣನಾಥ ಎಕ್ಕಾರ, ಜನಪದ ಆಟಗಳು. ಪು. ೧೬

ಇನ್ನಿತರ ವಿವರಗಳನ್ನು ಆಟದ ಹೊರಗಿನ ಸಂದರ್ಭ ಎನ್ನಬಹುದು. ಇವುಗಳನ್ನು ಒಟ್ಟಾಗಿ ಪಠ್ಯ ಅಥವಾ ಆಟದ ರಚನೆ ಎಂದು ಕರೆಯಬಹುದು. ಈ ತಾತ್ವಿಕ ಪರಿಕಲ್ಪನೆಯನ್ನು ಇಟ್ಟುಕೊಂಡು ಬೀದರ ಜಿಲ್ಲೆಯ ಜನಪದ ಆಟಗಳನ್ನು ವಿಶ್ಲೇಷಿಸಲಾಗಿದೆ. ಕ್ಷೇತ್ರಕಾರ್ಯದ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ಇಷ್ಟೆಲ್ಲವನ್ನು ಗುರುತಿಸಲಾಗಿದೆ.

ಇಂದು ಸ್ಥಳೀಯ ಜನಪದ ಆಟಗಳ ಶೋಧನೆ ಮಹತ್ವದಾಗಿದೆ. ಆಧುನಿಕರಣಕ್ಕೆ ಬಲಿಯಾಗುತ್ತಿರುವ ಸ್ಥಳೀಯ ಆಟಗಳು ಎಷ್ಟರ ಮಟ್ಟಿಗೆ ಉಳಿಸಿಕೊಳ್ಳಬಲ್ಲೆವು ಎನ್ನುವುದೆ ಇಂದು ಸವಾಲಾಗಿದೆ. ಲಿಖಿತ ಆಧಾರವಿಲ್ಲದಾಗ ಮೌಖಿಕವಾಗಿ ಬಳಸಿಕೊಂಡ ಜನರ ಸ್ವಅನುಕರಣೆಯಿಂದ ಆಟಗಳು ಹೊರಹೊಮ್ಮಿದವು. ಜನರು ಸಾಮೂಹಿಕವಾಗಿ ಕೂಡಿ ಆಡಿದಾಗ ಅನುಭವದ ಜೊತೆಗೆ ಆನಂದ ಸಂತೋಷವನ್ನು ವ್ಯಕ್ತ ಪಡಿಸಿದರು. ಜೊತೆಗೆ ಜನರ ಬಾಯಿಂದ ಬಂದ ಮಾತುಗಳಲ್ಲಿ ಆಟಕ್ಕೆ ತಕ್ಕಂತೆ ಪ್ರಾಸಗಳು ಹೊರಬಂದವು. ಇವು ಗತಕಾಲದ ಇತಿಹಾಸದ ಸಂಸ್ಕೃತಿಯ ಮೇಲೆ ಬೆಳಕು ಚಲ್ಲುತ್ತವೆ. ಬೀದರ ಜಿಲ್ಲೆಯ ಜನಪದ ಆಟಗಳ ಕುರಿತು ಲಿಖಿತ ಮಾಹಿತಿ ಇಲ್ಲದಿರುವುದರಿಂದ ಸಂಗ್ರಹ ಕಷ್ಟಕರ ಎನಿಸುತ್ತದೆ. ಪುಗಡಿಯಾಟ, ಕುಸ್ತಿಯಾಟ, ಕವಡಿಯಾಟ, ಚದುರಂಗದಾಟ, ಅಷ್ಟಚಮ್ಮದಾಟ, ಜೂಜಿನಾಟ, ಗೋಟಿಯಾಟ, ಗಜಗದಾಟ, ಕಲ್ಲುಹರಳಿನಾಟ, ಮರಕೋತಿಯಾಟ (ಝೂಡಫಣಿಯಾಟ), ಗಿಲ್ಲಿಫಣಿಯಾಟ, ಮುಂತಾದ ಜನಪದ ಆಟಗಳು ಇಂದು ಆಧುನಿಕತೆಯ ರಭಸದ ತೆರೆಯಲ್ಲಿ ಕರಗಿ ಮಾಯವಾಗುತ್ತಿವೆ. ಎಷ್ಟೋ ಜನಪದ ಆಟಗಳು ಹೆಸರಿಗೆ ಮಾತ್ರ ಇದ್ದು, ನಡೆಯದ ನಾಣ್ಯಗಳಾಗಿವೆ. ಇವುಗಳನ್ನು ವೈಜ್ಞಾನಿಕ ನೆಲೆಯಲ್ಲಿ ನೋಡಿ ದಾಖಲಿಸುವ ಜವಾಬ್ದಾರಿ ನಮ್ಮ ಮೇಲಿದೆ. ಈ ಹಿನ್ನೆಲೆಯಲ್ಲಿ ಜನಪದ ಆಟಗಳ ವ್ಯಾಪಕ ಅಧ್ಯಯನ ಅಗತ್ಯವೆನಿಸುತ್ತದೆ.

ನಾಗರಿಕತೆಯ ಗಾಳಿಯೆ ಇಲ್ಲದ ಜನಪದರು ತನ್ನದೆಯಾದ ಪರಿಸರದಲ್ಲಿ ಉಂಡು– ತಿಂದು, ಹಾಡಿ–ಆಡಿ, ನಲಿದಾಡಿ ಶುದ್ಧವಾದ ಪರಿಸರದಲ್ಲಿ ಆರೋಗ್ಯವಂತರಾಗಿ ಜೀವನ ಕಳೆಯುತ್ತಿದ್ದರು. ಇಂತಹ ಒಂದು ಸಂಸ್ಕೃತಿಯೆ ಮುಂದೆ ನಾಗರಿಕ ಸಂಸ್ಕೃತಿಗೆ ಒಳಗಾದಂತೆ. ಈಗ ಜನಪದರು ಕೂಡ ನಾಗರಿಕ ಸಂಸ್ಕೃತಿಗೆ ಮಾರು ಹೋಗಿದ್ದಾರೆ. ಅವರ ಹಾಗೆ ಶಿಕ್ಷಣ ಕಲಿಯುವುದು, ದೂರದರ್ಶನ ನೋಡುವುದು, ಆಕಾಶವಾಣಿ ಕೇಳುವುದು, ಪತ್ರಿಕೆ ಓದುವುದು, ಎಲ್ಲವನ್ನು ತಿಳಿದುಕೊಂಡು ಜನಪದ ಸಂಸ್ಕೃತಿ ಬಿಟ್ಟು ಆಧುನಿಕ ಮಾನವರೊಂದಿಗೆ ಬೆರೆತು ಹೋಗುತ್ತಿದ್ದಾರೆ. ಆದ್ದರಿಂದ ಮೂಲ ಅಪ್ಪಟ ದೇಶಿಯ ಆಟಗಳು ಮರೆಯಾಗಿ ತನ್ನ ಸತ್ವವನ್ನು ಕಳೆದುಕೊಳ್ಳುತ್ತಿವೆ.

ಜನಪದ ಆಟಗಳು ಖರ್ಚಿಲ್ಲದೆ ಆಡುವ ಆಟಗಳು ಇವು ಮನರಂಜನೆ, ದೈಹಿಕ, ವ್ಯಾಯಾಮ ಮಾನಸಿಕ ನೆಮ್ಮದಿ ಕೊಡುವಂಥದ್ದಾಗಿವೆ. ನಿರ್ಗತಿಕನಿರಲಿ, ಶ್ರೀಮಂತನಿರಲಿ ನಿರಾಂತಕವಾಗಿ ಜನಪದ ಆಟಗಳನ್ನು ಆಡಲು ಸಾಧ್ಯವಿದೆ. ಈ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಇರುವ ಶಕ್ತಿ ಮತ್ತಾವ ಆಧುನೀಕರಣದ ಕಂಪ್ಯೂಟರದಲ್ಲಿಯೂ ಇಲ್ಲ. ಆದ್ದರಿಂದ ಮೂಲ ಜನಪದರು ಆಡುವ ಆಟಗಳ ಬೇರುಗಳನ್ನು ಹುಡುಕಿ ಅಧ್ಯಯನ ಮಾಡುವುದು ಇಂದು ಅಗತ್ಯವೆನಿಸುತ್ತದೆ.

ಜನಪದ ಆಟಗಳು ಲಿಖಿತವಾಗಿ ಬೆಳಕಿಗೆ ಬಾರದೆ ಇರಬಹುದು ಆದರೆ ಜನಪದರ ದಿನನಿತ್ಯದ ಬದುಕಿನಲ್ಲಿ ಉಳಿದುಕೊಂಡು ಬಂದದ್ದು ಇಂದಿಗೂ ಕಂಡುಬರುತ್ತದೆ. ಜನಪದರ ಉಡುಗೆ–ತೊಡುಗೆ ಅಂದಿನ ಕಾಲ ಪರಿಸರ, ಸಂಸ್ಕೃತಿ ಮತ್ತು ಸಾಂಸ್ಕೃತಿಕ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳು ಮನರಂಜನೆ, ಸಾಮಾಜಿಕ, ಧಾರ್ಮಿಕ, ರಾಜಕೀಯ, ಮಾನಸಿಕ ಪ್ರಭಾವ, ಮನಶಾಂತಿ, ಬೌದ್ಧಿಕ,

ಗುಣಮಟ್ಟ, ದೈಹಿಕವಾಗಿ ನೀಡುವ ಶಕ್ತಿ ಇವೆಲ್ಲವುಗಳನ್ನು ಒಂದು ಕಡೆ ಕಟ್ಟಿ ಜನಪದ ಆಟಗಳ ಪರಂಪರೆಯನ್ನು ಗುರುತಿಸಬಹುದಾಗಿದೆ.

ಜನಪದ ಆಟಗಳು ಅಂದಿನ ಕಾಲದ ಮಾನವರ ಸಂಸ್ಕೃತಿಯನ್ನು ಪ್ರತಿಬಿಂಬಿಸುತ್ತವೆ. ಸಂಪತ್ತಿನ ದೃಷ್ಟಿಯಿಂದ ಯಾವುದೇ ಮಹತ್ವ ಹೊಂದಿಲ್ಲ. ಆದರೂ ಮಾನವನ ಆರೋಗ್ಯದ ದೃಷ್ಟಿಯಿಂದ ಮಹತ್ವವನ್ನು ಹೊಂದಿವೆ. ಆದ್ದರಿಂದ ಜನಪದ ಆಟಗಳ ಬೇರುಗಳನ್ನು ಹುಡುಕಿ ಹಿಡಿದಿಡುವುದು ಅಗತ್ಯವಾಗಿದೆ. ಕೆಲವು ಜನಪದ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ತಮ್ಮ ಗುಂಪಿನ ಗೆಲುವಿಗಾಗಿ ತಮ್ಮ ಶಕ್ತಿ ಸಾಮರ್ಥ್ಯ ಸ್ವಾಭಿಮಾನ ಎಲ್ಲವು ಪಣಕ್ಕಿಡುತ್ತಾರೆ ಎಂಬುದನ್ನು ಈ ಅಧ್ಯಯನ ಬಿಚ್ಚಿತೋರಿಸುತ್ತದೆ.

ಬೀದರ ಜಿಲ್ಲೆಯ ಜನಪದ ಆಟಗಳ ಸ್ವರೂಪ ಲಕ್ಷಣಗಳನ್ನು ಗಮನಿಸುತ್ತಾ ಜನಪದ ಪ್ರಕಾರಗಳಲ್ಲಿ ಬರುವ ಸಂಸ್ಕೃತಿ ನಿಷ್ಠವಾದ ಆಟಗಳು ಸಾಮಾಜಿಕರಣದ ಆಟಗಳು, ಧಾರ್ಮಿಕತೆಯ ಆಟಗಳು ರಾಜಕೀಯ ಆಟಗಳು, ದೈಹಿಕವಾದ ಆಟಗಳು ಪರಿಸರದ ವಸ್ತುಗಳಿಂದ ಆಡುವ ಆಟಗಳು, ಬೌದ್ಧಿಕ ಆಟಗಳು, ವೃತ್ತಿ ಸೂಚಕದ ಆಟಗಳು, ಪ್ರಾಣಿಗಳಿಗೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದ ಆಟಗಳು, ಸಂಪ್ರದಾಯದ ಆಟಗಳು ಇವೆಲ್ಲವನ್ನು ನೇರನಾಗಿ ಅಧ್ಯಯನಕ್ಕೆ ಅಳವಡಿಸಿಕೊಂಡಿದ್ದೇನೆ.

ಅಧ್ಯಾಯ - ೨

ಜನಪದ ಆಟಗಳ ಇತಿಹಾಸ

ಅಧ್ಯಯನ-೨

ಜನಪದ ಆಟಗಳ ಇತಿಹಾಸ

ಜಗತ್ತಿನಲ್ಲಿ ಮಾನವ ಮೊದಲು ಕಾಡಿನಲ್ಲಿ ಬೆಳೆಯುತ್ತಿದ್ದ ಕಾಡೆ ಅವನಿಗೆ ನಾಡಾಗಿತ್ತು. ಕಾಡಿನಲ್ಲಿರುವ ತಾಳೆ ಎಲೆಗಳಿಂದ ಶರೀರವನ್ನು ರಕ್ಷಣೆ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುವುದು ಹಣ್ಣು-ಹಂಪಲು ಗಡ್ಡೆ-ಗೆಣಸುಗಳನ್ನು ತಿನ್ನುವುದು ಮರದಿಂದ ಮರಕ್ಕೆ ಹಾರುವುದು ಮುಂತಾದವು ಅವನ ದಿನಚರಿಯ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳಾಗಿದ್ದು. ಮುಂದೆ ಮಾನವ ಆಹಾರಕ್ಕಾಗಿ ಬೇಟೆಯಾಡಲು ಪ್ರಾರಂಭಿಸಿದ, ಕಲ್ಲಿಗೆ ಕಲ್ಲು ತಿಕ್ಕಿ ನೋಡಿದಾಗ ಬೆಂಕಿ ಕಿಡಿ ಹಾರಲು ತನ್ನ ಅರಿವಿನ ಮೂಲಕ ಹಸಿಮಾಂಸ ತಿನ್ನುವುದನ್ನು ಬಿಟ್ಟು ಬೇಯಿಸಿ ತಿನ್ನುವುದನ್ನು ಕಲಿತನು. ಮುಂದೆ ತನ್ನ ಜೀವನ ನಿರ್ವಹಣೆಗಾಗಿ ಶ್ರಮದ ಕೆಲಸ ಮಾಡಿದಾಗ ಆಗುವ ದಣಿವನ್ನು ನಿವಾರಿಸಿಕೊಳ್ಳಲು ಮನಸ್ಸು ಪುನರ್ ಚೇತನಗೊಳಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದಕ್ಕಾಗಿ ಮನೋರಂಜನೆ ಬಯಸಿಲಿಕ್ಕೆ ಶುರು ಮಾಡಿದನು. ಇಲ್ಲಿಂದಲೆ ಮಾನವನ ಆಟಗಳು ಪ್ರಾರಂಭವಾಗಿರಬೇಕು ಎಂಬುದನ್ನು ಸ್ಥೂಲವಾಗಿ ಯೋಚಿಸಬಹುದು.

ಕಾಡು ಜನರು ನಿಸರ್ಗಕ್ಕೆ ಹೆಚ್ಚು ಹತ್ತಿರವಾಗಿ ಜೀವಿಸುತ್ತಿದ್ದರು. ಅವರ ಆಟಗಳು ನೈಸರ್ಗಿಕ ಪರಿಸರವನ್ನು ಅವಲಂಬಿಸಿಯೆ ರೂಪಗೊಳ್ಳುತ್ತವೆ. ಕಾಡು ಪ್ರಾಣಿಗಳ ವೇಷಧರಿಸಿ ಅವುಗಳ ಚರ್ಯೆವನ್ನು ಅನುಸರಿಸುವುದು ಅವುಗಳನ್ನು ಬೇಟೆಯಾಡುವಂತೆ ನಟಿಸುವ ಆಟಗಳು ಅವರಲ್ಲಿ ವಿಶೇಷವಾಗಿ ಕಂಡು ಬರುತ್ತವೆ. ಶೀತ ಪ್ರದೇಶದಲ್ಲಿ ವಾಸಿಸುವ ಎಸ್ಕಿಮೋ ಹೆಣ್ಣು ಮಕ್ಕಳು ಮೀನಿನ ಎಲುಬುಗಳಿಂದ ಗೊಂಬೆ ಮಾಡಿಕೊಂಡು ಬಳ್ಳಿಯದೇಟು, ಎಲೆಗಳನ್ನು ದಾರದಲ್ಲಿ ಬಿಗಿದು ಚೆಂಡು ಮಾಡಿಕೊಂಡು ಆಡುತ್ತಿದ್ದರು. ಎಂಬುದನ್ನು ತಿಳಿದು ಬರುತ್ತದೆ.

ಕ್ರೀಡೆಯು ಪ್ರಾಣಿ ಹಾಗೂ ಕ್ರೀಮಿ ಕೀಟಗಳಲ್ಲಿ ಕೂಡ ಕಂಡು ಬರುವ ಚಟುವಟಿಕೆಯಾಗಿದೆ. ಸಹಜ ಮನರಂಜನೆಗಾಗಿ ಆಡುವುದರೊಂದಿಗೆ ಪ್ರಾಣಿಗಳು ತಮ್ಮ ಬದುಕಿನ ಹೋರಾಟಕ್ಕೆ ಅಣಿಯಾಗಲು ಆಟಗಳ ಮೂಲಕವಾಗಿಯೆ ತರಬೇತಿ ಪಡೆಯುತ್ತಿದ್ದವು. ಪ್ರಾಣಿಗಳು ದನಕರುಗಳನ್ನು ಕಂಡಲ್ಲಿ ಬೆದರಿ ಓಡಿ ಹೋಗುವ ನಾಯಿಯ ಚರ್ಯೆ ತುಂಟಾಟದ ರೀತಿಯದು. ತಾನು ಹಿಡಿದ ಇಲಿಯನ್ನು ಸ್ವಲ್ಪ ಗಾಸಿಗೊಳಿಸಿ ಅದನ್ನು ಓಡಲು ಬಿಟ್ಟು ಮತ್ತೆ ಹಿಡಿಯುವ ಬೆಕ್ಕಿಗೆ ಆಟ ಇಲಿಗೆ ಪ್ರಾಣ ಸಂಕಟ ಎಂಬ ಗಾದೆಗೆ ಕಾರಣವಾಗಿದೆ.

ಆದಿ ಮಾನವ ಬೇಟೆಯಾಡಲು ಕೋಲು, ಬಿಲ್ಲು, ಮತ್ತು ಅನೇಕ ಆಯುಧಗಳನ್ನು ಬಳಸುತ್ತಿದ್ದನು. ತಾನು ಬೇಟೆಯಾಡಲು ಅಡವಿಗೆ ಹೋದಾಗ ತನ್ನ ಮಕ್ಕಳು ತನಗೆ ಬೆನ್ನು ಹತ್ತದ ಆಟ ಆಡಿಕೊಂಡಿರಲು ತಾನು ಬೇಟೆಗಾಗಿ ಬಳಸುತ್ತಿದ್ದ ವಸ್ತುಗಳ ಆಕೃತಿಯಲ್ಲೇ ಆಟದ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಮಾಡಿಕೊಡುತ್ತಿದ್ದನು. ತಾನಾಡಿದ ಬೇಟೆಗಳಾದ ಚಿಗುರೆ, ಮೊಲ, ಪಕ್ಷಿಗಳನ್ನು ಮಾಡಿಕೊಡುತ್ತಿದ್ದನು. ಈಗಲೂ ವಸ್ತು ಸಂಗ್ರಹಾಲಯದಲ್ಲಿ ಇಂಥವುಗಳು ಇಟ್ಟಿರುವುದನ್ನು ಕಾಣುತ್ತೇವೆ.

ತಾನು ಬಳಸುತ್ತಿದ್ದ ವಸ್ತುಗಳಲ್ಲೇ ಮಕ್ಕಳ ಮನೋರಂಜನೆಗಾಗಿ ಗೊಂಬೆಗಳನ್ನು ಮಾಡಿಕೊಟ್ಟಿದ್ದು, ಹರಪ್ಪ ಮೊಹಂಜೋದಾರೋಗಳಲ್ಲಿ ಸಿಕ್ಕ ಮಕ್ಕಳ ಆಟದ ಸಾಮಾನುಗಳಿಂದ ತಿಳಿದುಬರುವುದು. ಮೊಹಂಜೋದಾರೊದಲ್ಲಿ ಸಿಕ್ಕ ಆಟದ ಗೊಂಬೆಗಳು ಈ ರೀತಿ ಇವೆ. "ಮರದ ಕೊಂಬೆಯನ್ನೇರುತ್ತಿರುವ ಅಳಿಲು, ಗಿಣಿ, ಗಾಲಿಗಳಿದ್ದ ಪಾರಿವಾಳ, ಗಾಲಿಗಳಿದ್ದ ಪಕ್ಷಿ, ಕೋಳಿ,

ಕೀಲುಗಳಿದ್ದ ಬೊಂಬೆ, ತಾಯಿ ಮಗ, ನಾಯಿಮರಿ, ಚಿಗರು"[1], ಮಕ್ಕಳ ಆಟದ ಸಂಪತ್ತಾದ ಈ ಗೊಂಬೆಗಳು ಭಾರತದ ಬಹುಭಾಗಗಳಲ್ಲಿ ದೊರೆಯುತ್ತವೆ. ಮುಂದೆ ಒಕ್ಕಲುತನದ ಶೋಧನೆಗಾಗಿ ಎಲ್ಲಾ ಬುಡುಕಟ್ಟುಗಳ ಗುಂಪುಗಳು ಸೇರಿ ಗ್ರಾಮವಾದಾಗ ಮನುಷ್ಯನು ವಾಸಿಸಲು ಮನೆ, ಬಾಳಿಗೆ ಸಂಗಾತಿ ಮಾಡಿಕೊಂಡು ಒಕ್ಕಲಿಗನಾಗಿ ತನ್ನ ಸಂಸಾರದೊಂದಿಗೆ ಬಾಳತೊಡಗಿದಾಗ ಬಹಳಷ್ಟು ಬದಲಾವಣೆಯನ್ನು ಮಾಡಿಕೊಂಡು ತನ್ನ ಆಟ, ಊಟ, ವೇಷ ಭೂಷಣ ನಡೆ-ನುಡಿಯ ಅಭಿರುಚಿಗಳನ್ನು ಮಾಡಿಕೊಂಡನು. ಅಡಿಗೆ ಮಾಡಿಕೊಂಡುಣಲು ಮಡಿಕೆ ಕುಡಿಕೆಗಳನ್ನು ಉಪಯೋಗಕ್ಕೆ ತಂದನು. ಧರಿಸಲು ಬಟ್ಟೆಗಳನ್ನು, ಅಲಂಕರಿಸಿಕೊಳ್ಳಲು ಲೋಹದ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಚಲಾವಣೆಯಲ್ಲಿ ತಂದನು. ಹೀಗೆ ಕಾಲಾನುಕ್ರಮದಲ್ಲಿ ಮಾನವನು ಬದುಕಿನಲ್ಲಿ ಭೌತಿಕವಾಗಿ ವಿಕಾಸ ಹೊಂದತೊಡಗಿದ್ದನು.

ಪ್ರಾಚೀನ ಕಾಲದಲ್ಲಿ ಬೇಟೆ ಮತ್ತು ನರ್ತನಗಳು ಮನುಷ್ಯನ ಬದುಕಿನ ಅವಿಭಾಜ್ಯ ಅಂಗವಾಗಿದ್ದವು. ಪ್ರಾಣಿಗಳನ್ನು ಕೊಂದು ಬೆಂಕಿಯಲ್ಲಿ ಸುಡುವಾಗ ಆನಂದಾತಿರೇಕದಿಂದ ಸಾಮೂಹಿಕವಾಗಿ ನರ್ತಿಸುವುದನ್ನು ಅವರಿಗೆ ಕ್ರೀಡೆಯಾಗಿದ್ದಿರಬಹುದು. ಹಿರಿಯರ ಉದ್ಯೋಗಗಳನ್ನು ಅನುಕರಿಸುವ ಆಟಗಳು ಮಕ್ಕಳಲ್ಲಿ ತೀರ ಸಾಮಾನ್ಯ, ಹಿರಿಯರ ಆಯುಧಗಳನ್ನು ಬಳಸುವುದನ್ನು ಕಲಿಯುತ್ತಾರೆ. "ಸರಿ-ಬೆಸ ಆಟವು ಮನುಷ್ಯರ ಮೂಲದಷ್ಟೇ ಪ್ರಾಚೀನವೆಂದೂ ಕಲ್ಲುಗಳಿಂದ, ಹರಳುಗಳಿಂದ, ಅವನು ಆಡುತ್ತಿದ್ದರೆಂದೂ ಥಾಮಸ್ ಹಾಯಿಡ್ ಬರೆದಿದ್ದುಂಟು"[2] ಈಜಿಪ್ತಿನ ಗೋರಿಗಳಲ್ಲಿಯೂ ರೋಮದ ಗೋರಿಗಳಲ್ಲಿಯೂ ಪಗಡೆ ಆಟದ ಕಾಯಿಗಳು (ದಾಳಗಳು) ದೊರೆತಿವೆ.

ಋಗ್ವೇದದಲ್ಲಿ ಅಕ್ಷವೆಂಬ ಪಗಡೆ ಆಟದ ಮತ್ತು ಜೂಜಿನ ಉಪಕರಣಗಳ ಉಲ್ಲೇಖ ಮಾಡಲಾಗಿದೆ. ಗ್ರೀಸ್ ದೇಶದಲ್ಲಿ ಓಟದ ಸ್ಪರ್ಧೆ, ಕುದುರೆ ಪಂದ್ಯ, ಚಕ್ರ ಎಸೆತದ ಸ್ಪರ್ಧೆ, ರಥ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳು ನಡೆಯುತ್ತಿದ್ದವು. ಗೋಲಿಗಳ ಆಟ ಬಹಳ ಪ್ರಾಚೀನ ಕಾಲದಿಂದಲೂ ರೂಢಿಯಲ್ಲಿರುವ ಆಟ. ರೋಮನ ಪ್ರಖ್ಯಾತನಾದ ಅಗಸ್ಟಸ್ ಚಕ್ರವರ್ತಿ ಗೋಲಿ ಆಟವನ್ನು ಆಡುತ್ತಿದ್ದನು. ಮೊದಲು ಹಣ್ಣುಗಳ ವರ್ತುಲಾಕಾರದ ಬೀಜಗಳನ್ನು ಕಲ್ಲುಗಳನ್ನು ಹರಳುಗಳನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸುತ್ತಿದ್ದರು. ಆ ಮೇಲೆ ಸಂಗವರೀ ಶಿಲೆಯಿಂದ ಗೋಟಿಗಳನ್ನು ೧೬ನೇ ಶತಮಾನದಲ್ಲಿ ತಯಾರಿಸುತ್ತಿದ್ದರು. ಚೀನಾದಲ್ಲಿ ಕಬ್ಬಿಣದ ಗೋಲಿ ಗುಂಡುಗಳನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸುತ್ತಿದ್ದರು. "ಗ್ಲೇಡಿಯೇಟರ್ಸ್ ಪ್ರದರ್ಶನ ರೋಮದಲ್ಲಿ ವಿಕಾಸಗೊಂಡರೂ ಅದರ ಮೂಲವು ಎಟ್ರೂಸ್ಥದಲ್ಲಿ ಪ್ರಚಾರದಲ್ಲಿದ್ದ ಮರಣದ ಮೆರವಣಿಗೆಯ ಆಟಗಳಲ್ಲಿದೆಯೆಂದು ಸಮ್ನರ್‌ರು ತಿಳಿಸಿದ್ದಾರೆ"[3].

ಸಂಸ್ಕೃತ ವ್ಯಾಸಭಾರತದಲ್ಲಿ ದೂಳಾಟ, ವೇಗದಿಂದ ಹೋಗಿ ದೂರದಲ್ಲಿದ್ದ ಲಕ್ಷ್ಯವನ್ನು ತರುವ ಸ್ಪರ್ಧೆ, ಲಕ್ಷ್ಯವೇಧ, ದ್ಯೂತ, ಮಲ್ಲಯುದ್ಧ, ಮುಷ್ಠಿಯುದ್ಧ, ಬೇಟೆ, ಮುದ್ರಿಕಾ ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಸ್ಪಷ್ಟ ಉಲ್ಲೇಖಗಳು ಬಂದಿರುವುದಲ್ಲದೇ, ನೀರಿನಲ್ಲಿ ಮುಳುಗಿ ಉಸಿರು ಹಿಡಿಯುವ ಆಟಗಳಂಥ ಇತರ

---

೧. ಲೇಖಕರು; ವಾಲೀಕಾರ ಚೆನ್ನಣ್ಣ; ಜಾನಪದ ಲೋಕ ಪು (೧೭೨)

೨. ಲೇಖಕರು; ಡಾ. ಎಲ್.ಆರ್. ಹೆಗಡೆ; ಜಾನಪದ ಕ್ರೀಡೆ ಪು (೧೦).

೩. ಲೇಖಕರು; ಡಾ. ಎಲ್.ಆರ್. ಹೆಗಡೆ; ಜಾನಪದ ಕ್ರೀಡೆ; ಪು (೧೧).

ಆಟಗಳೂ ಸೂಚಿತವಾಗಿವೆ. ಮೃಚ್ಛಕಟಕದ ಮಣ್ಣಿನ ಗಾಡಿ ಶಾಕುಂತಲ ನಾಟಕದ ಮಣ್ಣಿನ ನವಿಲುಗೊಂಬೆ, ಶಾಲಿವಾಹನನು ಚಿಕ್ಕವನಾಗಿ ಕುಂಬಾರನ ಮನೆಯಲ್ಲಿದ್ದಾಗ ಮಣ್ಣಿನಿಂದ ಮಾಡಿದ್ದ ಆನೆ, ಕುದುರೆ, ರಥ, ಸೈನಿಕರ ಮೂಲಕ ಯುದ್ಧ ಕ್ರೀಡೆಯನ್ನು ನಡೆಸುತ್ತಿದ್ದ ಸೂಚನೆ ಇತ್ಯಾದಿ ಆಟಗಳ ಉಲ್ಲೇಖಗಳನ್ನು ತಿಳಿಯಬಹುದು.

ಸಂಸ್ಕೃತ ಶ್ರೀಮದ್ಭಾಗವತ ಪುರಾಣದಲ್ಲಿ ಶ್ರೀಕೃಷ್ಣನು ಬಾಲ್ಯದಲ್ಲಿ ಗೋವಳರೊಡನೆ ಆಡಿದ ವಿವಿಧ ಆಟಗಳನ್ನು ಸೂಕ್ಷ್ಮವಾಗಿ ತಿಳಿಸಲಾಗಿದೆ. ತಿರುಗುವುದು, ಚೆಂಡು, ಒಗೆಯುವುದು, ಸ್ಫೋಟಗೊಳಿಸುವುದು, ವಿಕರ್ಷಣ ಎಳೆಯುವುದು ಅಸ್ಪೃಶ್ಯ ನೇತ್ರಬಂಧ (ಕಣ್ಣೇಕಟ್ಟಿ) ಮುಂತಾದವು ಆಡುವ ಬಗೆ ಬಗೆಯ ಮಕ್ಕಳ ಕ್ರೀಡೆಗಳು ಅಂದಿನ ಕಾಲದಲ್ಲಿ ಇದ್ದವೆಂಬುದನ್ನು ಈ ಪುರಾಣ ಸೂಚಿಸುತ್ತದೆ. ಜೊತೆಗೆ ನದಿ, ಕಾನನ, ಬೆಟ್ಟ, ಸರೋವರ ದ್ರೋಕುಂಜ ಮುಂತಾದಗಳಲ್ಲಿ ಕ್ರೀಡಿಸುತ್ತಿದ್ದರು. ಪರಾಜಿತರಾದವರು ಗೆದ್ದವರನ್ನು ಬೆನ್ನ ಮೇಲೆ ಹೊತ್ತುಕೊಂಡು ಹೋಗಬೇಕಾಗುತ್ತಿತ್ತು. ಶ್ರೀ ಕೃಷ್ಣನು ಪರಾಜಿತನಾಗಿ ಶ್ರೀ ದಾಮನನ್ನು ಹೊತ್ತಿದ್ದನು ಎಂದು ತಿಳಿಸುತ್ತದೆ. ಮುಂದೆ ಗೋವಳನ ವೇಷದಲ್ಲಿ ಬಂದು ಆಟದಲ್ಲಿ ಸೇರಿಕೊಂಡಿದ್ದ. ಪ್ರಲಂಬಾಸರನು. ಬಲರಾಮನನ್ನು ಹೊತ್ತು ನಡೆದನು. ಬಿಲ್ವಿದ ಕಾಯಿ, ನೆಲ್ಲಿಕಾಯಿ, ಕುಂಭಗಳನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಿ ಬೇರೆ ಬೇರೆ ಆಟವಾಡುತ್ತಿದ್ದರು. 'ಕವಿರಾಜಮಾರ್ಗದಲ್ಲಿ ಕರಡೆಯ ಗಿರ್ಗಟೆಯ ದನಿಯವೊಲಮರವವೆಂದುಂ' ಎಂದು ಹೋಲಿಕೆ ಕೊಡುವಲ್ಲಿ ಮಕ್ಕಳ ಆಡಿ ಸಂತೋಷ ಪಡುವ ಗಿರ್ಗಿಟೆಯ ಆಟದ ಉಲ್ಲೇಖ ಬಂದಿದೆ. ಪಂಪ ಭಾರತದಲ್ಲಿ ಕೌರವ ಪಾಂಡವರು ಆಡಿದ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಗುಳ್ಳಿಗೊಬ್ಬು (ಗೋಲಿಯಾಟ) ಬಟ್ಟುಳಿಸೆಂಡು (ವರ್ತುಲ ತೆಗೆದು ಆಡುವ ಚೆಂಡಿನಾಟ) ಪೊಡೆಸೆಂಡುಗಳ ಉಲ್ಲೇಖವಿದೆ; ಪೊಡೆಸೆಂಡು ಲಗ್ಗೆಚೆಂಡು ಎಂದು ಕರೆಯುತ್ತಾರೆ. ಮರಗೆರಸಿ ಆಟವು ಮರಕೋತಿ ಆಟ ಎಂದು ಹೇಳಬಹುದು.

ಕನ್ನಡ ನಾಡನ್ನು ಅನೇಕ ಪ್ರಖ್ಯಾತ ಅರಸೋತ್ತಿಗೆಗಳು ಆಳಿವೆ. ಕಲೆಯ ವಿಕಾಸಕ್ಕೆ ಅವಕಾಶ ದೊರೆತ ಕೆಲವು ಆಳ್ವಿಕೆಗಳಲ್ಲಿ ಸಹಜವಾಗಿಯೇ ಕ್ರೀಡಾ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳಿದ್ದವು. ಇದಕ್ಕೆ ಆಯಾ ಕಾಲದ ಕಾವ್ಯಕೃತಿಗಳಲ್ಲಿ ಬಂದಿರುವ ಆಟಗಳ ಉಲ್ಲೇಖಗಳು ವರ್ಣನೆಗಳೂ ಸಾಕ್ಷಿಯಾಗಿವೆ. ಈ ಉಲ್ಲೇಖ ವರ್ಣನೆಗಳು ಆಯಾ ಆಟದ ಪ್ರಾಚೀನತೆಯನ್ನು ಹೇಳುವುದುರೊಂದಿಗೆ ಅವುಗಳ ಮೂಲದ ಮೇಲೂ ಬೆಳಕು ಚೆಲ್ಲುತ್ತವೆ. ಕನ್ನಡ ಕಾವ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಮೇಲಿಂದ ಮೇಲೆ ಪ್ರಸ್ತಾಪಗೊಳ್ಳುವ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಪಗಡೆ, ಚದುರಂಗದಾಟ, ಕಂದುಕದಾಟ, (ಚೆಂಡಿನಾಟ) ಗುಡುಗಿನಾಟ, ಆಣೆಕಲ್ಲಾಟ, ಗಜುಗದಾಟ, ಡೊಂಬರಾಟ, ಮುಖ್ಯವಾದವು ವಿರಳವಾಗಿ ಮರಗೆರಸಿ, ಪಾಂಸುಕ್ರೀಡೆ, ಕುಪ್ಪೆಕುರಿ, ಪುಗಡಿಯಾಟ, ಕೋಲುಕುದುರೆ, ಬಾಣಬಿರುಸಿನ ಆಟಗಳು ಪ್ರಸ್ತಾಪಗೊಂಡಿವೆ.

ಜಿನಸೇನರ ಪೂರ್ವಪುರಾಣದಲ್ಲಿ ಬಂದ ಭರತ ಬಾಹುಬಲಿ ಯುದ್ಧದಲ್ಲಿ ದೃಷ್ಟಿಯುದ್ಧ, ಮುಷ್ಟಿಯುದ್ಧ, ಜಲಯುದ್ಧಗಳು, ನಡೆದುದ್ದು, ಪಂಪನ ಆದಿಪುರಾಣದಲ್ಲೂ ಉಂಟು ರಾಷ್ಟ್ರಕೂಟರ ನಾಲ್ಕನೆಯ ಇಂದ್ರನು ಕುರಿತು ಶಾಸನದ ಪದ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಅವನು ಕುದುರೆಯ ಮೇಲೆ ಕುಳಿತು ಆಡುವ ಕಂದಕ ಕ್ರೀಡೆಯಲ್ಲಿ ನಿಪುಣನಾಗಿದ್ದನೆಂಬ ಉಲ್ಲೇಖಬಂದಿದೆ. ಅವನಾಡುತ್ತಿದ್ದ ಆಟ ಪೋಲೋ ಆಟವಾಗಿದ್ದಿರಬೇಕೆಂದು ವಿದ್ವಾಂಸರೊಬ್ಬರು ತರ್ಕಿಸಿದ್ದಾರೆ. ರಾಮಾಯಣ, ಮಹಾಭಾರತಗಳಲ್ಲಿ ಕೆಲವು ಆಟಗಳು ಪ್ರಸ್ತಾಪಗೊಂಡಿವೆ. ಪಗಡೆಯಾಟ ಆಡಿ ಪಾಂಡವರು ಕೆಟ್ಟರು ಎಂಬ ಗಾದೆ ಮಾತೇ ಇದೆ. ಇದರಿಂದ ಮಹಾಭಾರತದ ಕಾಲಕ್ಕೂ ಹಿಂದೆಯೇ ಈ ಆಟ ಜನಪ್ರೀಯವಾಗಿತ್ತು. ಎಂದು

ತಿಳಿದುಬರುತ್ತದೆ. ಋಗ್ವೇದದಲ್ಲಿಯೆ ಪಗಡೆಯ ಉಲ್ಲೇಖವಿರುವುದು ಗಮನಾರ್ಹ ವ್ಯಾಸ ವಾಲ್ಮೀಕಿಗಳನ್ನಾಧರಿಸಿ ಕನ್ನಡದಲ್ಲಿ ಕಾವ್ಯಗಳನ್ನು ರಚಿಸಿದ ಬಹುತೇಕ ಎಲ್ಲಾ ಕವಿಗಳೂ ಮೂಲದಲ್ಲಿ ಪ್ರಸ್ತಾಪಗೊಂಡ ಆಟಗಳನ್ನೆ ತಮ್ಮ ಕಾವ್ಯಗಳಲ್ಲೂ ಉಲ್ಲೇಖಿಸಿದ್ದಾರೆ.

ಇದಕ್ಕೆ ಪಂಪ ರನ್ನರೂ ಹೊರತಾಗಿಲ್ಲ. ಮೂಲದಲ್ಲಿ ಪ್ರಸ್ತಾಪಗೊಂಡಿರುವ ಅನೇಕ ಜನಪ್ರೀಯ ಆಟಗಳನ್ನು ವರ್ಣಿಸಿ ಕನ್ನಡ ಜನಪದ ಸಂಸ್ಕೃತಿಗೆ ಮೆರುಗು ನೀಡಿದವರೂ ಇದ್ದಾರೆ. ಇದಕ್ಕೆ ಕುಮಾರ ವ್ಯಾಸ, ನಯಸೇನ, ರತ್ನಾಕರವರ್ಣಿ ಮುಂತಾದವರನ್ನು ಹೆಸರಿಸಬಹುದು. ಏನೇ ಇರಲಿ, ಸದ್ಯ ಕನ್ನಡ ಕಾವ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಉಲ್ಲೇಖಿತವಾಗಿರುವ ಆಟಗಳೆಲ್ಲ ಕನ್ನಡ ನಾಡಿನ ಆಟಗಳೇ ಎಂದು ತಿಳಿಯಬೇಕು.

ಆದಿಕವಿ ಪಂಪನಲ್ಲಿ ಮರಗೆರಸಿ ಆಟದ ಪ್ರಸ್ತಾಪ ಬಂದಿದೆ. ವ॥ ಅಂತಾ ಕೂಸುಗಳ್ ಕೂಸಾಟವಾಡುತ್ತಿರ್ದೊಂದು ದಿವಸಂ ಮರಗೆರಸಿಯಾಡಲೆಂದು ಮುಂದೆ ತಮ್ಮ ಪಗೆ ಪರ್ವವಂತೆ ಪನ್ನಿರ್ಮತ್ತರ್ ಪರ್ವಿದಾಲದ ಮರದ ಮೊದಲ್ಗೆ ಬಂದು ಭೀಮಾನಂ ಮರೆ ಮಾಡಿ ಕೋಲ ನೀಡಾಡಿ ಪಲವು ಸೂಳ್ ಕಾಡಿ........ (ಇದು ಪಂಪ ಭಾ॥ ದ್ವಿತೀಯ ಆಶ್ವಾಸ, ೧೯೩೩ ಪು. ೪೫) ಕೂಸುಗಳು ಆಟವಾಡುತ್ತಿದ್ದ ಒಂದು ದಿವಸ ಮರ ಕೋತಿ ಆಟವನ್ನು ಆಡಲು ಮುಂದೆ ಆಲದ ಮರದ ನೆಳಲಲ್ಲಿ ಬಂದು ಭೀಮನು ಕಳ್ಳನನ್ನಾಗಿ ಮಾಡಿ ಕೋಲನ್ನು ಹಿಡಿದು ತರುವುದು ಎಲ್ಲರ ಸರದಿ ಬರುತ್ತದೆ. ಎಂಬುದನ್ನು ಈ ಆಟದಲ್ಲಿ ವ್ಯಕ್ತವಾಗುತ್ತದೆ. ಮರಕೋತಿ ಆಟಕ್ಕೆ ಈ ಭಾಗದಲ್ಲಿ ಝೂಪರ್ಷಣ ಆಟವೆಂದು ಕರೆಯುತ್ತಾರೆ. ಮರಕೋತಿ ಒಂದು ಅಪುಟ ದೇಶಿಯ ಆಟವಾಗಿದೆ ಎಂದು ಹೇಳಬಹುದು.

ನೇಮಿಚಂದ್ರನ ನೇಮಿನಾಥ ಪುರಾಣ (೩, ೧೪ ವ, ೧೮, ವ) ಮದುವೆಯ ಪಣಕ್ಕಾಗಿ ಓಟದ ಸ್ಪರ್ಧೆಯಿದ್ದುದು ಕಂಡು ಬರುತ್ತದೆ. ಆದರೆ ಇದು ಖೇಚರಿ ವಿಳಾಸವತಿ ಹಾರಿಹೋಗಿ ಹೇಮಗಿರಿಯನ್ನು ತಲುಪಿ ಪಾಂಡು ಕವನದ ಜಿನ ಪ್ರತಿಮೆಯನ್ನು ತನಗಿಂತ ಮೊದಲು ಅರ್ಚಿಸಿ ಬರುವ ಪಣ ಆಗಲೂ ಓಟದ ಸ್ಪರ್ಧೆ ಇದುದ್ದನ್ನು ತಿಳಿದುಬರುತ್ತದೆ. ಕವಿಗಳು ತಮ್ಮ ಕಾಲದಲ್ಲಿ ಚಲಾವಣೆಯಲ್ಲಿದ್ದ ಮಕ್ಕಳ ಎಲ್ಲಾ ಆಟಗಳನ್ನೂ ಕಂಡು ಅವುಗಳಿಂದ ಆಕರ್ಷಿತರಾಗಿದ್ದಿರಬೇಕು. ಗೋಲಿ ಗಜ್ಜುಗ, ಧೂಳಾಟ ಎಂದು ಅವನು ಉಪೇಕ್ಷಿಸದೆ ಕಾವ್ಯದಲ್ಲಿ ಸಂದರ್ಭೋಚಿತವಾಗಿ ಅಳವಡಿಸಿ ಆ ಕಾಲದ ಸಂಸ್ಕೃತಿಯ ಪರಿಚಯ ಮಾಡಿಕೊಟ್ಟಿರುವುದನ್ನು ತಿಳಿದುಬರುತ್ತದೆ.

ಅಪ್ಪಟ ದೇಶಿಯ ಕವಿ ಎಂದೇ ಖ್ಯಾತನಾಗಿರುವ ಕುಮಾರ ವ್ಯಾಸ ಜನಪದ ಜೀವನವನ್ನು ಬದುಕಿ ಅದನ್ನೇ ಕಾವ್ಯದಲ್ಲಿ ಪಡಿಮೂಡಿಸಿದ ಕವಿ ಅವನು ತನ್ನ ಕಾಲದಲ್ಲಿ ಪ್ರಚಲಿತವಿದ್ದ ಮಕ್ಕಳ ವಿವಿಧ ಆಟಗಳನ್ನು ಕಂಡಿದ್ದಿರಬೇಕು. ಆ ಆಟಗಳು ಅವನ ಮನಸ್ಸನ್ನು ಸೂರೆಗೊಂಡಿದ್ದಿರಬೇಕು. ಆದ್ದರಿಂದಲೆ ಅವನ ಕಾವ್ಯದಲ್ಲಿ ಅನೇಕ ಆಟಗಳು ಸಹಜವಾಗಿ ಮೂಡಿ ಬಂದಿವೆ. ಕೌರವ ಪಾಂಡವರ ಬಾಲ್ಯವನ್ನು ವರ್ಣಿಸುತ್ತ ಕವಿ ಹೆಸರಿಸಿರುವ ಆಟಗಳು ಇಂದಿಗೂ ಉಳಿದು ಬಂದಿರುವ ಜನಪದ ಆಟಗಳೇ ಆಗಿವೆ.

> "ಕೇಳು ಜನಮೇಜಯ ಮಹಿಪತಿ
> ಬಾಲಕರು ನೂರಾರು ಮೆರೆದರು
> ಬಾಲ ಕೇಳಿ ವ್ಯಸನಿಗಳು ಹೊರವಳಯದಲಿ ಪುರದ
> ಆಳಿನೇರಿಕೆ ಹಿಡಿಗವಡೆ ಗುರಿ

ಯಾಳು ಚೆಂಡಿನ ಹೊಣಿಕೆ ಚಣಿಕೋ
ಲಾಳು ಗೊತ್ತಿನ ದಂಡೆಯನೆ ನಾನಾ ವಿನೋದದಲಿ
ಗುಡುಗು ಗುತ್ತಿನ ಚೆಂಡು ಗುಮ್ಮನ ಬಡಿವ ಕತ್ತಲೆ
ಗುದ್ದು ಗಂಬದ ಗಡಣೆ ಕಣ್ಮುಚ ಸಗವರಿ ಹರಿ ಹಲಗೆ ನಿಡುಗವಣೆ
ಕೆಡಹು ಕುಟ್ಟಿಗ ನಾದಿಯಾದವ
ಗಡ ವಿನೋದದಲಾಡಿದರು ಪಂ
ಗಡದಲೈವರು ನೂರ್ವರಿವರಿತ್ತಂಡವೊಂದಾಗಿ"[೧]

ಇಲ್ಲಿ ಹೆಸರಿಸಿರುವ ಆಟಗಳನ್ನು ಹೀಗೆ ಪಟ್ಟಿ ಮಾಡಬಹುದು. ಆಳಿ ನೇರಿಕೆ, ಹಿಡಿಗವಡೆ, ಗುರಿಯಾಳು, ಚೆಂಡಿನ ಹೂಣಕೆ, ಚಣಿ, ಕೋಲು, ಆಳುಗೊತ್ತಿನ ದಂಡೆ, ಗುಡೂಗು, ಗುತ್ತಿಚೆಂಡು, ಇವೆಲ್ಲಾ ಆಟಗಳನ್ನು ಮಕ್ಕಳು ವಿನೋದಕ್ಕಾಗಿ ಆಡುತ್ತಿದ್ದರು. ಗುಮ್ಮನ ಬಡಿವ ಕತ್ತಲೆ ಗುದ್ದು, ಗಂಬಂದ ಗಡಣೆ, ಕಣ್ಮುಚ್ಚು ಅಸಗವರಿ, ಹರಿಹಲಗೆ, ನಿಡುಗವಣೆ, ಕೆಡಹು, ಕುಟ್ಟುಗ ಈ ಎಲ್ಲವೂ ಇಂದಿಗೂ ಕನ್ನಡ ನಾಡಿನ ಸಾಮಾನ್ಯರ ಆಟಗಳಾಗಿವೆ. ಪ್ರಾಚೀನ ಕರ್ನಾಟಕದಲ್ಲಿ ಬೌದ್ಧಿಕ ಶಿಕ್ಷಣದ ಜೊತೆಗೆ ದೈಹಿಕ ಬೆಳವಣಿಗೆಗೂ ಮಹತ್ವ ನೀಡಲಾಗಿತು. ಆಟ ಪಾಠಗಳಲ್ಲಿ ಶ್ರಮವಹಿಸಿ ಮೇಲ್ಮೆ ತೋರಿಸಲು ಮಕ್ಕಳನ್ನು ಪ್ರೋತ್ಸಾಹಿಸಲಾಗುತ್ತಿತ್ತು. ಎನ್ನಲು ಮೇಲೆ ಹೆಸರಿಸಿದ ಆಟಗಳೇ ಆಧಾರ. ಆಳಿನೇರಿಕೆಯಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬ ಹುಡುಗ ಇನ್ನೊಬ್ಬನ ತೋಳುಗಳನ್ನೇರಿ ಇನ್ನೊಂದು ಅಂಥದೇ ಜೋಡಿಯೊಡನೆ ಎಳೆದಾಡಿ ನೆಲಕ್ಕುರುಳಿಸುವಂತೆ ಯತ್ನಿಸುವುದು ಕ್ರಮ. ಗುದ್ದಾಡುತ್ತ ಪ್ರತಿ ಸ್ಪರ್ಧಿಯನ್ನು ನೆಲಕ್ಕೆ ಕೆಡಹುವುದು ಕೆಡಹುಕುಟ್ಟಿಗ ಓಡುವ ಪ್ರತಿ ಸ್ಪರ್ಧಿಯನ್ನು ಬಟ್ಟೆಯಿಂದ ಸಿದ್ಧ ಮಾಡಿದ ಚೆಂಡಿನಿಂದ ಗುರಿಯಿಟ್ಟು, ಹೊಡೆಯುವುದೇ 'ಗುರಿಯಾಳು' ಚೆಂಡಿನ ಹೊಣಕೆ, ಗುತ್ತಿನ ಚೆಂಡು ಆಟದಲ್ಲಿ ಒಂದು ಗುಂಪಿನವರು ಅಡಗಿಸಿಟ್ಟ ಚೆಂಡನ್ನು ಮತ್ತೊಂದು ಗುಂಪಿನವರು ಪತ್ತೆ ಮಾಡಿ ಅದರಿಂದ ವಿರೋಧಿ ಗುಂಪಿನವರನ್ನು ಸದೆ ಬಡಿಯುವುದು. ನಿಯಮ 'ಗುಮ್ಮನ್ ಬಡಿವ'ಕತ್ತಲೆ ಗುದ್ದು ಎಂದರೆ ಅರಗತ್ತಲೆಯಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬರ ನೊಬ್ಬರು ಗುದ್ದಿ ಅಡಗಿ.

ಕುಳಿತು ಒಬ್ಬರು ಇನ್ನೊಬ್ಬರನ್ನು ಹುಡುಕುವುದು ಗೊತ್ತಾದ ಕಡೆಯಿಂದ ಗುಡು ಗುಡು ಎಂದು ಗಟ್ಟಿಯಾಗಿ ಉಸಿರುಕಟ್ಟಿ ಎಚ್ಚರಿಸುತ್ತಾ ಓಡುವ ಆಟವೇ 'ಗುಡುಗು' ಈಗಿನ ಕವಡೆಗಳನ್ನು ಹಿಡಿದು ಆಡುವ ಆಟ 'ಹಿಡಿಗವಡೆ' 'ಗಂಬದ ಗಡಣೆ'ಯಲ್ಲಿ ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬರೂ ಒಂದೊಂದು ಕಂಬವನ್ನು ತಮ್ಮದನ್ನಾಗಿ ಮಾಡಿಕೊಂಡು ನಿಲ್ಲಬೇಕು. ಓಡುತ್ತ ಕಂಬಗಳನ್ನು ಅದಲು ಬದಲು ಮಾಡುವಾಗ ಕಳ್ಳನಿಂದ ಮುಟ್ಟಿಸಿಕೊಂಡವನು ಕಳ್ಳನಾಗುತ್ತಾನೆ. ಮರಳರಾಶಿಯ ಮೇಲೆ ಕಪ್ಪೆಯಂತೆ ಜಿಗಿಯುತ್ತ ಗುರಿಯ ಗೆರೆಯನ್ನು ಪ್ರಥಮವಾಗಿ ಮುಟ್ಟಲು ಯತ್ನಿಸುವ ಆಟವೇ ಹಾರುಗುಪ್ಪೆ ಆಟವೆಂದು ಕರೆಯಬಹುದು.

ಜನ ಸಾಮಾನ್ಯರ ಬದುಕು ಮತ್ತು ಜನತೆಯೊಡನೆ ನಿಕಟ ಸಂಪರ್ಕ ಹೊಂದಿದ್ದ ದಾಸರು ಸಹಜವಾಗಿಯೇ ಜನಪದ ಆಟಗಳ ಪ್ರಸ್ತಾಪದಲ್ಲಿ ಮೇಲುಗೈ ಸಾಧಿಸಿದ್ದಾರೆ. ದಾಸರ ಸಾಹಿತ್ಯದಲ್ಲಿ

---

೧. ಸಂ.ಡಾ. ಸ.ಚಿ. ರಮೇಶ; ಜಾನಪದ ಕರ್ನಾಟಕ ಪು. ೫೯.

ಇನ್ನೂ ಕೆಲವು ಸಾಮಾನ್ಯರ ಒಳಾಂಗಣ ಆಟಗಳ ನಿರೂಪಣೆಯಿದೆ. ಗಜ್ಜುಗ, ಗೋಲಿ, ಕವಡೆ, ಕಲ್ಲಾಟ, ಮುಂತಾದವು ಎಲ್ಲಾ ಕಾಲಕ್ಕೂ ಪ್ರೀಯವಾಗಿದ್ದವು. ಎಂಬುದಕ್ಕೆ ಆ ಸಂಬಂಧವಾಗಿ ಎಲ್ಲ ಕಾಲದ ಕೃತಿಗಳಲ್ಲೂ ಬಂದಿರುವ ಚಿತ್ರಣಗಳೇ ಆಧಾರ. ಪುರಂದರದಾಸರು ಕೃಷ್ಣನ ಬಾಲ ಲೀಲೆಗಳನ್ನು ಚಿತ್ರಿಸುತ್ತಾ ಪರಿಪರಿ ಗಜುಗದಾಟ, ಮಕ್ಕಳ ಸಂಗಡ ಗೆರೆ ದಾಟುವ ಆಟವು ಎಂದು ವರ್ಣಿಸಿ ಜನ ಸಾಮಾನ್ಯರಲ್ಲಿ ಬಹು ಹಿಂದಿನಿಂದಲೇ ಜನಪ್ರೀಯವಾಗಿದ್ದನ್ನು ದೃಢಪಡಿಸಿದ್ದಾರೆ. 'ಗಜುಗವನಾಡುತಲಿರ್ದನು ನಮ್ಮ ರಂಗ' ಎಂಬ ಅವರದೇ ಮತ್ತೊಂದು ಕೀರ್ತನೆಯೂ ಇಲ್ಲಿ ಉಲ್ಲೇಖಾರ್ಹವಾಗಿದೆ. ಡೊಂಬರಾಟದಲ್ಲಿ ಪ್ರದರ್ಶಿಸಲಾಗುವ ಒಂದು 'ಲಾಗ'ದ ಪ್ರಸ್ತಾಪವು ಪುರಂದರ ದಾಸರ ಕೀರ್ತನೆಯಲ್ಲಿದೆ. ಡಂಭಕ ಭಕ್ತಿಗೆ ಮೆಚ್ಚಿಕೊಂಡನು ಕೃಷ್ಣ ಡೊಂಬಲಾಗವ ಹಾಕಿ ಡೊಂ ಡೊಂ ಹೊರಳಿದರಿಲ್ಲ. ಅಂದಿನ ಕಾಲದ ಲಾಗ ಹೊಡೆಯುವ ಆಟ ಇಂದು ಕೂಡ ಇದೆ.

ಕೋಲು ಕುದುರೆಯ ಮಾಡಿ ಆಡುವ ಬಾಲಕರ ತೆರನಂತೆ ಹುಡುಗರ ಕೋಲುಗಳನ್ನು ಕುದುರೆಯನ್ನಾಗಿ ಮಾಡಿಕೊಂಡು ಅದನ್ನು ತಮ್ಮ ಕಾಲುಗಳ ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿಟ್ಟುಕೊಂಡು ಕುದುರೆಯನ್ನು ಹೊಡೆಯುವಂತೆ ಆಡುವ ಆಟ ಕೋಲು ಕುದುರೆ, ತುಂಬ ಸರಳವಾದ ಆಟ ಇದಾಗಿದೆ.

ಪುರಂದರದಾಸರು ಶ್ರೀ ಕೃಷ್ಣನು ಆಡಿದ ಆಟಗಳನ್ನು ಹೀಗೆ ಎತ್ತಿ ಹೇಳಿದ್ದಾರೆ. ಚಿಣಿಕೋಲು, ಚೆಂಡು, ಬುಗುರಿಯನಾಡುತ ಸಣ್ಣ ಸಣ್ಣ ಗೋವಳರೊಡಗೂಡಿ ಯಶೋದೆ ಗುಮ್ಮನನ್ನು ಕರೆವೆನೆಂದು ಹೆದರಿಸಿದಾಗ ಗುಮ್ಮನ ಕರೆಯದಿರೇ ಅಮ್ಮ ನೀನು ಎಂದು ಶ್ರೀ ಕೃಷ್ಣ ಹೇಳುವನೆಂದು ಹೇಳಿದ್ದು ಪ್ರಸಿದ್ಧವಾಗಿದೆ. ಮಹಾಭಾರತವನ್ನು ಶ್ರೀ ಕೃಷ್ಣನು ಸೂತ್ರಧಾರನಾಗಿ ಆಡಿದ ಆಟವನ್ನು 'ಬೊಂಬೆಯಾಟವಯ್ಯ' ಎಂದು ದಾಸರು ಕರೆದಿದ್ದಾರೆ. ಗ್ರೀಸನಲ್ಲಿ ಹತ್ತಾರು ಆಟಗಳ ಉಲ್ಲೇಖವಿದೆ. ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಸ್ಪರ್ಧಾ ಮನೋಭಾವವಿದ್ದು, ರಾಷ್ಟ್ರಮಟ್ಟದವರೆಗೂ ನಡೆಯುತ್ತಿದ್ದವು. ಮುಷ್ಠಿಕಾಳಗ, ಜಟ್ಟಿಕಾಳಗ, ಜಟ್ಟಿಯುದ್ಧ ಮಲ್ಲಯುದ್ಧ, ಭಾರ ಎತ್ತುವ ಸ್ಪರ್ಧೆ ಮುಂತಾದ ಘಟನೆಗಳು ತಿಳಿಸುತ್ತವೆ. ಆಯುದ್ಧಗಳಿಲ್ಲದೆ ಒಬ್ಬನೊಡನೊಬ್ಬ ಸೆಣಸಿ ಗೆಲುವುದು ಒಂದು ರೋಮಾಂಚನಕಾರಿ ಆಟವೇ ಕುಸ್ತಿಯಾಟ. ಆಗಿದೆ. ಕರಡಿಗಳ ಹೋರಾಟದ ಒಂದು ಅನುಕರಣೆ ಈ ಆಟವಾಗಿದೆ.

"ಮಾನಸೋಲ್ಲಾಸವೆಂಬ ಹನ್ನೆರಡನೆ ಶತಮಾನದ ಸಂಸ್ಕೃತ ವಿಶ್ವಕೋಶದಲ್ಲಿ ಉಯ್ಯಾಲೆ, ಮರಳಿನ ಮೇಲೆ ಆಡುವುದು, ತೋಪುಗಳಲ್ಲಿ ಆಡುವುದು, ದೋಣಿ ಆಟ ದಾಳುಗಳು ಇರುವುದನ್ನು ತಿಳಿದು ಬರುತ್ತದೆ"[೧].

ಜನಪದ ಸಾಹಿತ್ಯದಲ್ಲಿ ಜಾನಪದ ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಸಂದರ್ಭಗಳು ಬಹಳ ಗೀತಗಳಲ್ಲಿಯೂ, ಕಥೆಗಳಲ್ಲಿಯೂ ಉಂಟು, ಕೆಲವು ಕಥನ ಗೀತೆಗಳಲ್ಲಿ ಅವು ಕಥೆಯ ಕೇಂದ್ರ ಸ್ಥಾನವಲ್ಲೂ ಬರುತ್ತವೆ. ಉದಾಹರಣೆಗೆ "ತಾನು ಸೋತರೆ ತನ್ನ ತಂಗಿಯನ್ನು ನಿನಗೆ ಮದುವೆ ಮಾಡಿಕೊಡುತ್ತೇನೆ ನೀನು ಸೋತರೆ ನಿನ್ನ ತಂಗಿಯನ್ನು ನನಗೆ ಮದುವೆ ಮಾಡಿ ಕೊಡಬೇಕು ಎಂದು ಇಬ್ಬರು ಯುವಕರು, ಒಬ್ಬ ಬ್ರಾಹ್ಮಣ ಇನ್ನೊಬ್ಬ ಹೊಲೆಯ (ಹರಿಜನ) ಪಣಕಟ್ಟಿ ಪಗಡೆಯಾಟವನ್ನಾಡುತ್ತಾರೆ. ಆಗ ಬ್ರಾಹ್ಮಣ ಯುವಕನು ಸೋತು ಹರಿಜನ ಯುವಕನಿಗೆ ತನ್ನ ಮಾತಿನ ಪ್ರಕಾರ ತನ್ನ ತಂಗಿಯನ್ನು ಮದುವೆ ಮಾಡಿ ಕೊಟ್ಟ ಅಪೂರ್ಣ ಕಥೆ"[೨] ಬೊಪ್ಪಿಂಗ ಬೊಮ್ಮಿಂಗೆ ಗೀತದಲ್ಲಿದೆ.

---

೧. ಕನ್ನಡ ಕಸ್ತೂರಿ ಭಾರತಿ ೪ನೇ ತರಗತಿ ಪಠ್ಯ ಪುಸ್ತಕ ಪುಟ–೧೫೧

೨. ಲೇಖಕರು; ಡಾ. ಎಲ್.ಆರ್. ಹೆಗಡೆ; ಜಾನಪದ ಕ್ರೀಡೆ ಪು (೪೩).

ಜಾಯು ಮಾಯು ಗಾಣಗ ಎಂಬ ಕಥನ ಗೀತದ ಒಂದು ಪಗಡೆ ಯಾಟದಲ್ಲಿ ತನ್ನನ್ನು ಸೋಲಿಸಿದರೆ ತನ್ನನ್ನು ಕೊಡಬಹುದು ಎಂದು ಜಾಯು ಎಂಬ ಸ್ತ್ರೀಯು ತನ್ನನ್ನು ಮೋಹಿಸಿದ ಮಾಯು ಎಂಬ ಪುರುಷನೊಡನೆ ಹೇಳಿದಂತೆ ಆಟದಲ್ಲಿ ಸೋತು ಅವನೊಡನೆ ರಮಿಸಿ, ಗಂಡನಿಂದ ಕೊಲೆಯಾಗುತ್ತಾಳೆ. ಪಗಡೆಯಾಟದಲ್ಲಿ ಸೋಲಿಸಿದವನನ್ನೇ ಮದುವೆಯಾಗುತ್ತೇನೆ. ಎಂಬ ಪಣವೂ ಈ ಕಥೆಯಲ್ಲಿದೆ. ಒಂದು ಭತ್ತ ಮೇರಿವ ಹಾಡಿನಲ್ಲಿ ಜೂಜಿನಲ್ಲಿ ಅತ್ತಿಗೆಯು ತನ್ನ ಮಗಳನ್ನೊಡ್ಡಿ ಸೋತರೆ ತನ್ನ ಸೊಸೆಯನ್ನಾಗಿ ಮಾಡಬೇಕೆಂದು ನಾದನಿ ಹೇಳಿದ್ದಾಳೆ.

"ಅತ್ತಿಗೆ ನೀ ಬಾರೇ ಬಾಳಿನ ಜೂಜಾಡುವಾ
ಮಾಳಗಿ ಒಡ್ಡು ಮನಿ ಒಡ್ಡು ಅತ್ತೂಗೇ
ನೀ ಸೋತರೆ ನಿನ್ನ ಮಗಳು ಒಡ್ಡು"[೧]

ಅಂದಿನ ಕಾಲದ ಜನರು ಬದುಕಿನ ಒಂದು ಅಂಗವಾಗಿ ಮಾಡಿಕೊಂಡಿರುವುದನ್ನು ಈ ಗರತಿಯ ಹಾಡಿನಲ್ಲಿ ಕಾಣುತ್ತೇವೆ. ಇದು ನಾದನಿ ತನ್ನ ಅತ್ತಿಗೆಗೆ ಹೇಳುವ ಮಾತಿದು. ಜನಪದರು ಇಂತಹ ಆಟಗಳನ್ನು ಆಡಿ ಮನೋರಂಜನೆಯನ್ನು ಪಡೆಯುತ್ತಿದ್ದರು. ಮದುಮಗನು ಬಗೆ ಬಗೆಯ ಆಟಗಳನ್ನು ಆಡುತ್ತಿದ್ದ ಮದುವೆಗೆ ದಿಬ್ಬಣ ತೆಗೆದುಕೊಂಡು ಹೋಗಲು ಬಾರದೇ ಆಟದಲ್ಲಿ ಆಸಕ್ತನಾಗಿ ಗಿಲ್ಲಿಘಣಿ, ಚೆಂಡಿನಾಟ, ಬುಗರಿಯಾಟ, ಪಗಡೆಯಾಟ ಆಡುತ್ತಿದ್ದನು. ಅಲ್ಲಿನ ಜನರು ಒತ್ತಾಯ ಮಾಡಿ ಕರೆತಂದು ಮದುವೆ ಮಾಡಿದರು ಎಂಬುದನ್ನು ಮದುವೆಯ ಹಾಡಿನಲ್ಲಿ ತಿಳಿದುಬರುತ್ತದೆ.

ಬಲೀಂದ್ರನು ಪುಟ್ಟ ಮಕ್ಕಳನ್ನು 'ಹೊಡೆ ಆಟ'ಕೆ ಕರೆಸಿ ಹರಸಿ ಹೋದ ಉಲ್ಲೇಖದಲ್ಲಿ ದೀಪಾವಳಿ ಹಬ್ಬದ ಮೂರು ದಿವಸ ಆಡುವ 'ಹೊಡೆ'ಯಾಟದ ಉಲ್ಲೇಖವಿದೆ. ಇಬ್ಬಿಬ್ಬರು ಎದುರು ಬದುರು ನಿಂತು ಪರಸ್ಪರರಿಗೆ ಪರಂಗಿಕಾಯಿ ಇಲ್ಲವೇ ಶಿಂಡ್ಲೆಕಾಯಿ ಹೊಡೆದು ಆಡುವ ಆಟ ಉತ್ತರ ಕನ್ನಡದಲ್ಲಿದೆ. ಬಲೀಂದ್ರನು ರೊಕ್ಕಗಳನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಿ ಗೂಡ್ಲ (ಗುಡ್ಡ) ದಾಟ ಆಡಿದನಂತೆ, ಗೂಡ್ಲದಾಟ ಅಂದರೆ ಗಜ್ಜುಗದಾಟ ಇರಬಹುದೇ ಗಜ್ಜುಗಗಳನ್ನು ಕೂಡಿಸಿ ಎತ್ತಿ ಆಡುವದರಿಂದ ಗೂಡ್ಲ (ಗೂಡಿಸು, ಕೂಡಿಸುವ) ಆಟ ಎಂದು ಹೆಸರು ಬಂದಿದೆ.

"ರೊಕ್ಕದೊಳಗೆ ಗೂಡ್ಲನಾಡಿ
ರೂಪೈನೊಳಗೆ ಚೆನ್ನೆಯನಾಡಿ"[೨]

ಎಂಬ ಸಾಲುಗಳಿವೆ. ಚೆನ್ನೆ ಆಟ, ಚೆನ್ನಮಣೆ (ಹರಳುಮಣೆ) ಆಟ ಹರಳು ಅಥವಾ ಚೆನ್ನೆಕಾಳುಗಳ ಬದಲು ರೂಪಾಯಿಗಳನ್ನು ಈ ಆಟದಲ್ಲಿ ಉಪಯೋಗಿಸಬಹುದಾಗಿದೆ.

ಚಿಣ್ಣೀ ಕೋಲಾಟ ನೋಡುತ್ತ, ನೀರಿಗೆ ಹೋಗಿದ್ದವಳು ಎಲ್ಲವನ್ನು ಮರತು ಚಿತ್ರ ಈ ಪದ್ಯದಲ್ಲಿದೆ.

ನೀರಿಗೆ ಹೋಗಿದ್ದೇ ಯವ್ವಾ ನೀರಿಗೆ ಹೋಗಿದ್ದೇ
ಚಿಣ್ಣೀ ಕೋಲಾಟ ಆಡುವದು ನೋಡೀ ಅಲ್ಲೇ ನಿಂತೇ
ಮನೆ ಮಟಾ ಮರೆತೇ.

---

೧. ಸುಬ್ಬಮ್ಮ ವರವಟ್ಟಿ ವ. (೫೬)

೨. ಮೊಗಲಪ್ಪ ಮಾದಿಗ ವ (೮೫)

ಪ್ರಾಚೀನ ಕಾಲದಲ್ಲಿ ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಎಲ್ಲರಿಗೂ ಆಟಗಳ ಆಸಕ್ತಿ ಇದ್ದುದನ್ನು ತಿಳಿದುಬರುತ್ತದೆ. "ಮಾಲಗತ್ತಿಯವರು ಕೆಲವು ಜನಪದ ಆಟಗಳನ್ನು ಸಮರ ಕ್ರೀಡೆಗಳೆಂದೇ ಬಗೆದು ಯುದ್ಧದ ಹಲವು ನಿಯಮಗಳು ಆಟಗಳಲ್ಲೂ ಕಾಣಸಿಗುತ್ತವೆ ಎಂದು ಸ್ಪಷ್ಟ ಪಡಿಸಿ ಸಾಮ್ಯತೆಯುಳ್ಳ ಕೆಲವು ಆಟದ ನಿಯಮಗಳನ್ನು ತುಂಬ ಪರಿಶ್ರಮದಿಂದ ಶೋಧಿಸಿದ್ದಾರೆ. ಯುದ್ಧ ಮೂಲದಿಂದ ಕೆಲವು ಆಟ ನಿಯಮಗಳಷ್ಟೇ ಅಮದಾಗಿರದೆ ಯುದ್ಧ ದೃಶ್ಯಗಳೇ ಯಥಾವತ್ತಾಗಿ ಆಟಗಳಾಗಿ ಪರಿವರ್ತನೆ ಗೊಂಡಿರುವುದನ್ನು ಹೊಡೆ ಚೆಂಡು ಲಗ್ಗೆಯಾಟಗಳಲ್ಲಿ ಅವರು ಸಮರ್ಪಕವಾಗಿಯೇ ಗುರುತಿಸಿದ್ದಾರೆ. ಅಲ್ಲದೇ ಚದುರಂಗದಾಟದಲ್ಲಿ ರಾಜಕೀಯ ಆಡಳಿತ ವ್ಯವಸ್ಥೆಯ ಪ್ರತಿ ರೂಪವಿರುವುದನ್ನು ಪ್ರಾಯೋಗಿಕವಾಗಿ ಸಾಧಿಸಿ ತೋರಿಸಿ ಆಟಗಳ ಚಾರಿತ್ರಿಕ ಅಧ್ಯಯನಕ್ಕೆಹೊಸ ಆಯಾಮವನ್ನೇ ಸೃಷ್ಟಿಸಿದ್ದಾರೆ"[೧]. ಆಟಗಳು ಇಂದು ನಿನ್ನೆಯವಲ್ಲ. ಬಗೆ ಬಗೆಯ ಆಟಗಳು ಪ್ರಾಚೀನ ಈಜಿಪ್ತ, ಗ್ರೀಸ್, ಬ್ಯಾಬಿಲೋನಿಯಾ, ಭಾರತ ಮತ್ತು ಚೀನಗಳಲ್ಲಿ ಐದು ಸಾವಿರ ವರ್ಷಗಳ ಹಿಂದೆಯೇ ಇದ್ದುವೆಂಬುದಕ್ಕೆ ಪುರಾವೆಗಳಿವೆ ಎಂದು ಹೇಳಬಹುದು.

ಆಟಗಳು ಮಾನವನ ಸರ್ವಾಂಗೀಣ ಅಭಿವೃದ್ಧಿಗೆ ಮೂಲವಾದವೆಂಬುದನ್ನು ಮನಗಂಡ ಪ್ರಾಚೀನರು ಆಟಗಳ ಪಾವಿತ್ರ್ಯ ಉಳಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದಕ್ಕಾಗಿ ಆಟಗಳು ನಶಿಸಿ ಹೋಗುವುದನ್ನು ತಡೆಯುವುದಕ್ಕಾಗಿ ಅನೇಕ ಆಟಗಳಿಗೆ ಧಾರ್ಮಿಕತೆಯನಂಟು ಕಲ್ಪಿಸಿದರು. ಬಹುತೇಕ ಸ್ಪರ್ಧಾತ್ಮಕ ಆಟಗಳು ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಹಬ್ಬ ಉತ್ಸವ ಸಂದರ್ಭಗಳಲ್ಲೇ ನಡೆಯುತ್ತವೆ. ಚಾರಿತ್ರಿಕ ಪದ್ಧತಿಗಳ ಅವಶೇಷಗಳನ್ನು ನೋಡುವುದು ಅವುಗಳನ್ನು ಅಧ್ಯಯನಗಳಲ್ಲಿ ಅಳವಡಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದು, ಆಟದ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ಪಾಲಿಸಲಾಗುವ ನಿಯಮಗಳು, ಬಳಸುವ ಸಾಮಗ್ರಿಗಳು, ಆಟವಾಡಲು ಆಯ್ದುಕೊಳ್ಳುವ ಜಾಗ ಈ ಎಲ್ಲ ಪರಂಪರಾಗತ ಮಾದರಿಗಳಲ್ಲಿ ಪ್ರಾಚೀನ ಕಾಲದ ಸಾಂಸ್ಕೃತಿಕ ಅನುಷ್ಠಾನಗಳನ್ನು ಕಾಣಬಹುದು.

---

೧. ಸಂ. ಸ.ಚಿ. ರಮೇಶ, ಜಾನಪದ ಕರ್ನಾಟಕ ಪು-೭೧.

ಅಧ್ಯಾಯ - ೨

ಜನಪದ ಆಟಗಳ ಸ್ವರೂಪ ಲಕ್ಷಣ

ಅಧ್ಯಯನ–೩

ಜನಪದ ಆಟಗಳ ಸ್ವರೂಪ ಲಕ್ಷಣಗಳು

ಜಗತ್ತಿನ ಎಲ್ಲಾ ಸಂಸ್ಕೃತಿಗಳಲ್ಲೂ ಆಟಗಳು ಪ್ರಚಲಿತದಲ್ಲಿ ಇರುವದನ್ನು ಕಾಣುತ್ತೇವೆ. ಜನಪದ ಆಟಗಳನ್ನು ಒಂದು ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಸಂಸ್ಕೃತಿಗೆ ಸೇರುತ್ತವೆ. ಎಂಬುದಾಗಲಿ ಒಂದು ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಪ್ರದೇಶದಲ್ಲಿ ಇರುತ್ತವೆ ಎಂಬುದಾಗಲಿ ಹೇಳಲು ಬರುವಂತಿಲ್ಲ. ಒಂದು ವೇಳೆ ಆಟಗಳು ಕಂಡು ಬಂದರು ಬೇರೆ ಬೇರೆ ಪ್ರದೇಶಗಳಲ್ಲಿ ಮತ್ತು ಬೇರೆ ಬೇರೆ ಸಂಸ್ಕೃತಿಗಳಲ್ಲಿ ಇರುವ ಆಟಗಳ ಸ್ವರೂಪ ಲಕ್ಷಣಗಳನ್ನು ಗುರುತಿಸಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ.

ಮಗು ಭೂಮಿಯ ಮೇಲೆ ಹುಟ್ಟಿದ ದಿನದಿಂದ ಆಟದ ಚಟುವಟಿಕೆಯಲ್ಲಿ ಬೆಳೆಯುತ್ತಾನೆ. ಕಾಲು ಬಡಿಯುವುದು, ಸುಮ್ಮ ಸುಮ್ಮನೆ ನಗುವುದು, ದಿಟ್ಟಿಸಿ ನೋಡುವುದರ ಮೂಲಕ ಆಟದ ಪ್ರವೃತಿಯನ್ನು ವ್ಯಕ್ತ ಪಡಿಸುತ್ತದೆ. ಈ ಆಟ ತಾಯಿಗೂ ಕೂಡ ಗೊತ್ತಿರುವುದಿಲ್ಲ. ಮಗುವಿಗೆ ಆಟ ಕಲಿಸಿದವರು ಯಾರು? ಎಂಬ ಪ್ರಶ್ನೆಗೆ ಅದು ದೇವರಾಟ ದೇವರು ಕಲಿಸುತ್ತಾನೆ ಎಂಬ ಜನಪದ ತಾಯಂದಿರ ಮಾತಿನಿಂದ ಆಟಗಳು ಮಗುವಿನ ಹುಟ್ಟಿನೊಂದಿಗೆ ಸಹಜವಾಗಿ ಬೆಳೆದು ಬಂದಿವೆ ಎಂಬುದನ್ನು ತಿಳಿದು ಬರುತ್ತದೆ. ಜನಪದ ತಾಯಂದಿರು ಮಕ್ಕಳ ಆಟಗಳನ್ನು ಕುರಿತು ಹೀಗೆ ವ್ಯಕ್ತ ಪಡಿಸುತ್ತಾರೆ.

ಸಾರಿಸಿದ ಮನಿಯಾಗ ನೀರ್‍ಯಾರು ಛೆಲ್ಯಾರ
ಪಾರಿವಾಳಾಡಿ ಗಿಣಿಯಾಡಿ! ಹಡೆದವ್ನ
ಮೊಮ್ಮಕ್ಕಳಾಡಿ ಮನಗ್ಯಾರ

ಮಕ್ಕಳು ಆಟವಾಡಿ ಆಯಾಸಗೊಂಡು ನೆಮ್ಮದಿಯ ನಿದ್ರೆ ಮಾಡುತ್ತಾರೆ ಎಂಬುದು ಜನಪದ ತಾಯಂದಿರ ನಂಬಿಕೆ. ಅಷ್ಟೇ ಅಲ್ಲ ಆಡಿ ಬಾ ಎನಕಂದ ಅಂಗಾಲ ತೊಳದೇನ ಮುಂತಾದ ಮಕ್ಕಳ ಆಟಗಳನ್ನು ತಾಯಂದಿರು ಗುರುತಿಸುತ್ತಾರೆ. ಹೀಗೆ ಮಗು ಮುಂದೆ ದೊಡ್ಡವನಾದ ಮೇಲೆ ಕಲವು ಸಾಮಾಜಿಕ ಆಟಗಳನ್ನು ಹಿರಿಯರಿಂದ ಅನುಕರಿಸುತ್ತಾನೆ. ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬ ವ್ಯಕ್ತಿಯೂ ತನ್ನ ಬದುಕಿನುದ್ದಕ್ಕೂ ವಿವಿಧ ಆಟಗಳೊಂದಿಗೆ ಅನ್ಯೋನ್ಯ ಸಂಬಂಧಗಳನ್ನು ಹೊಂದಿರುತ್ತಾನೆ.

ಈಗಾಗಲೆ ಅನೇಕ ವಿದ್ವಾಂಸರು ಜನಪದ ಆಟಗಳ ಕುರಿತು ಅಧ್ಯಯನ ಮಾಡಿ ತನ್ನದೆಯಾದ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಜನಪದ ಆಟಗಳ ಸ್ವರೂಪ ಲಕ್ಷಣಗಳನ್ನು ವ್ಯಕ್ತ ಪಡಿಸಿದ್ದು, ಅಧ್ಯಯನದ ಮುಖಾಂತರ ಕಂಡು ಬರುತ್ತದೆ.

ಜನಪದ ಆಟಗಳಿಗೆ ಸಂವಾದಿಯಾಗಿ "ಕನ್ನಡದಲ್ಲಿ ಆಟ ಅಥವಾ ಕ್ರೀಡೆ ಎಂಬ ಶಬ್ದವನ್ನು ಮನೋರಂಜನೆ, ವಿನೋದ, ಸಂಭೋಗ, ಪ್ರದರ್ಶನ, ತಮಾಷೆ ವಿವಿಧ ಅರ್ಥಗಳಲ್ಲಿ ಬಳಸುತ್ತಾರೆ. ನೃತ್ಯ ಎಂಬರ್ಥದಲ್ಲೂ ಆಟವನ್ನು ಬಳಸಲಾಗುತ್ತದೆ. ಉದಾಹರಣೆಗೆ ಕೋಲಾಟ, ಹುಲಿಯಾಟ, ಬಯಲಾಟ, ಇತ್ಯಾದಿಗಳಾಗಿವೆ. ಆಟ, ಶಬ್ದವನ್ನು, ಕ್ರೀಡೆ ಮತ್ತು ಕುಣಿತಗಳಿಗೆ ಸಂವಾದಿಯಾಗಿ ಬಳಸಿರುವುದರಿಂದ ಜನಪದ ಆಟ ಮತ್ತು ಕುಣಿತಗಳ ಸಂಬಂಧದ ಬಗೆಗೆ ಯೋಚಿಸುವಂತೆ ಮಾಡುತ್ತದೆ. ವಿನೋದ ಮತ್ತು ಮನೋರಂಜನೆ, ಹಾಗೂ ಸಾಮಾಜಿಕ ಸಂವಹನದ ಉದ್ದೇಶದಿಂದ ಆರಂಭಗೊಂಡ ಆಟಗಳ ಮುಂದಿನ ಹಂತ ಕುಣಿತಗಳಿರಬಹುದೇ ಎಂಬ ಊಹೆಗೆ ದಾರಿ

ಮಾಡಿಕೊಡುತ್ತದೆ. ಇವೆರಡು ಪ್ರದರ್ಶನ ಕಲೆಗಳಾಗಿದ್ದು, ಸಾಂಸ್ಕೃತಿಕ ಸಂವಹನದ ಉದ್ದೇಶಗಳನ್ನು ಹೊಂದಿವೆ. ಎರಡರಲ್ಲೂ ಒಂದು ರೀತಿಯ ಅನುಕರಣೆಯನ್ನು ಕಾಣುತ್ತೇವೆ''.

'ಆಟ' ಎರಡೇ ಅಕ್ಷರಗಳ ಶಬ್ದ ಆದರೆ ಕನ್ನಡದಲ್ಲಿ ವಿಶಾಲ ವ್ಯಾಪ್ತಿಯ ವಿನಿಯೋಗದಲ್ಲಿ ವಿಜೃಂಭಿಸಿದಷ್ಟೇ ಉಪೇಕ್ಷೆಗೂ ಒಳಗಾಗದೇ ಹುಡುಕಾಟ, ಹೋರಾಟ, ಕೋಲಾಟ, ಕೊಂಡಾಟಗಳಿಂದ ಗೊಂಬೆಯಾಟ, ರಂಭಾಡಿಗಳವರೆಗೆ ಆಟ ಅನೇಕ ಕ್ರಿಯೆಗಳಿಗೆ ಪದವಾಗಿದೆ. ಪಶು ಪಕ್ಷಿಗಳಿಂದ ಮನುಷ್ಯನೆಂಬ ಪುಕ್ಕ ರೆಕ್ಕೆಗಳಿಲ್ಲದ ದ್ವಿಪಾದ ಪ್ರಾಣಿಯವರೆಗೂ ಆಟ ಅಂತರಿಕ ಸತ್ವದ ಸಂತಸಕ್ಕೂ ಸಂಸ್ಕಾರಕ್ಕೂ ಕಾರಣವಾಗಿ ಬಂದಿದೆ. "ಹಲವಾರು ಅವತಾರಗಳಲ್ಲಿ ಸಂಭವಾಮಿ ಯುಗೇ ಯುಗೇ ಅಂದಿದೆ'' ಎಂದು ಡಾ. ಗೌರೀಶ ಕಾಯ್ಕಿಣಿ ಅವರು ಹೇಳಿದ್ದಾರೆ.

"ಆಟಗಳ ಕುರಿತಾಗಿ ಒಂದು ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ವ್ಯಾಖ್ಯೆಯನ್ನು ನೀಡುವುದು ಕಷ್ಟ. ಇದರಿಂದಲೇ ವಿದ್ವಾಂಸರು ಹಲವಾರು ವ್ಯಾಖ್ಯೆಗಳನ್ನು ನೀಡಿದ್ದಾರೆ. ಈ ಬಗ್ಗೆ ಹಲವಾರು ಸಿದ್ಧಾಂತಗಳೇ ಬಂದಿವೆ. ಪ್ಲೇಟೋ ಅರಿಸ್ಟಾಟಲ್‌ರಂಥ ಗ್ರೀಕ್ ತತ್ವಜ್ಞಾನಿಗಳೇ ಆಟಗಳ ವ್ಯಾಖ್ಯೆಯ ಬಗ್ಗೆ ಗಮನ ನೀಡಿದ್ದಾರೆ. ಸಮಾಜ ಶಾಸ್ತ್ರಜ್ಞರು, ಮನಃ ಶಾಸ್ತ್ರಜ್ಞರು ಆಟಗಳ ಕುರಿತು ವ್ಯಾಖ್ಯೆಯನ್ನು ನೀಡುವಾಗ ಜನಪದ ಆಟಗಳು ಎಂಬ ನೆಲೆಯಲ್ಲಿ ವ್ಯಾಖ್ಯಾನ ಮಾಡಿಲ್ಲ. ಒಟ್ಟಾರೆಯಾಗಿ ಆಟವನ್ನು (Play games)ಗೆ ಸಂವಾದಿಯಾಗಿಟ್ಟುಕೊಂಡು ವ್ಯಾಖ್ಯಾನ ಮಾಡಿದ್ದಾರೆ''[೨].

"Play Games ಎಂಬ ಇಂಗ್ಲೀಷ ಶಬ್ದಗಳನ್ನು ಆಟ ಮತ್ತು ಕ್ರೀಡೆಗೆ ಸಂವಾದಿಯಾಗಿ ಬಳಸಲಾಗುತ್ತದೆ. ವಿನೋದ, ಹಾಸ್ಯ, ತಮಾಷೆ, ಚಟುವಟಿಕೆಯಿಂದ ಮನ ಬಂದಂತೆ ಓಡಾಡು, ಆಟವಾಡು, ಕುಣಿದಾಟ, ಹಾರಾಡು, ನಲಿದಾಡು, ಮೆಲ್ಲನೆ, ನಲಿದಾಡು ಇತ್ಯಾದಿ ಅರ್ಥಗಳು ಅರ್ಥ ಕೋಶದಲ್ಲಿವೆ. ಮನರಂಜನೆ, ತಮಾಷೆ, ಕಿರುಚಾಟ, ಓಡಾಟ, ಬಡಿದಾಟ, ಹೀಗೆ ಎಲ್ಲಾ ಕ್ರಿಯೆಗಳನ್ನು ಆಟವೆಂದು ವಿಶಾಲಾರ್ಥದಲ್ಲಿ ಕರೆಯುವುದೂ ಇದೆ. ಕಿಟೆಲ್ ಅರ್ಥ ಕೋಶದಲ್ಲಿ ಆಟ ಎಂಬ ಶಬ್ದಕ್ಕೆ 'Play, Sports, Dance, Acting, Stage performance, a show, gambling, Transaction in general' ಮೊದಲಾದ ಅರ್ಥಗಳನ್ನು ನೀಡಲಾಗಿದೆ. (ಕಿಟೆಲರ ಕನ್ನಡ-ಇಂಗ್ಲೀಷ ಶಬ್ದಕೋಶ, ಸಂಪುಟ ೨೧೯೬) ವಿಶಿಷ್ಟವಾದ ಅಂತರಾಳದ ಸ್ಫೂರ್ತಿಯನ್ನು ಹೊರಕ್ಕೆ ಚಿಮ್ಮಿಸುವಂತಹುದು. ಯಾವುದೇ ತೆರದ ವಿನೋದ ಅಥವಾ ಚಟುವಟಿಕೆಯಾಗಿರಬಹುದು. ಸಾಮಾಜಿಕ ಚಟುವಟಿಕೆಯೂ ಆಗಿರಬಹುದು. ಒಬ್ಬರಿಗಿಂತ ಹೆಚ್ಚು ಜನ ಆಡುವಂತಿರಬೇಕು. ಸ್ಪರ್ಧೆಯೂ ನಿಯಮಾವಳಿಗಳಿಂದ ಕೂಡಿದ್ದು, ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಅಭಿನಯದಿಂದ ಕೂಡಿದಂತಿರಬೇಕು. ಸೋಲು, ಗೆಲುವಿರಬೇಕು (ಅರವಿಂದ ಮಾಲಗತ್ತಿ ೧೯೮೦;೧೨).

ಜಾನ್ಲೋ ಎಂಬ ವಿದ್ವಾಂಸನು ತನ್ನ ಆಟಗಳ ಸ್ವರೂಪ ಒಂದು ವ್ಯಾಖ್ಯೆಯ ಪ್ರಯತ್ನ ಎಂಬ ಲೇಖನದಲ್ಲಿ ಆಟ (Play) ಕ್ರೀಡೆ (Games) ಓಟ (Sports) ಇವುಗಳ ಲಕ್ಷಣಗಳನ್ನು ವಿಸ್ತಾರವಾಗಿ ಚರ್ಚಿಸುತ್ತಾನೆ. ಅವನು ಆಟಗಳ ಲಕ್ಷಣಗಳನ್ನು ಹೀಗೆ ಗುರುತಿಸುತ್ತಾನೆ. ಸ್ವಯಂ ಹಾಗೂ ಮುಕ್ತ ಭಾಗವಹಿಸುವಿಕೆಯಿದೆ. ಯಾವುದೇ ರೀತಿಯ ಒತ್ತಾಯ, ಒತ್ತಡಗಳಿರುವುದಿಲ್ಲ. ಆಟದ ಕ್ರಿಯೆಗಳಲ್ಲಿ ಸಮಯ ಮತ್ತು ಕಾಲದಮಿತಿಗಳಿವೆ. ನಿಜವಾದ ಆಟವು ಉತ್ಪಾದನೆಯಲ್ಲಿ ಯಾವುದೇ ಪಾತ್ರ

---

೧. ಡಾ. ಗಣನಾಥ ಎಕ್ಕಾರು; ತುಳುನಾಡಿನ ಜನಪದ ಆಟಗಳು ಪು (೩೧-೩೨).
೨. ಶ್ರೀ ಗಣನಾಥ ಎಕ್ಕಾರು; ಜನಪದ ಆಟಗಳು (೭).

ವಹಿಸುವುದಿಲ್ಲ. ಎಲ್ಲರೂ ಒಪ್ಪಿಕೊಳ್ಳುವ ನಿಯಮಗಳೇ ಆಟದ ಸ್ಥಿತಿಯನ್ನು ವಿವರಿಸುತ್ತದೆ. ಆಟದ ನಟನಾ ಸ್ವರೂಪವೇ ಅದನ್ನು ನಿಜವಾದ ಬದುಕಿನಿಂದ ಬೇರ್ಪಡಿಸುತ್ತದೆ. (ಡೋನಾಲ್ಡ್ ಬೋ ೧೯೮೭:೧೩) ಆಟಗಳ ಕುರಿತಾದ ಈ ವಿವರಣೆ ಆಟದ ಸ್ವರೂಪವನ್ನು ನಮ್ಮ ಮುಂದಿಡುತ್ತದೆ. ಅವನು ಕ್ರೀಡೆ ಮತ್ತು ಓಟಗಳನ್ನು ಆಟಗಳಿಂದ ವಿಭಾಗಿಸುತ್ತಾನೆ. ಕ್ರೀಡೆಯನ್ನು ಸಂಸ್ಕೃತೀಕರಣಕ್ಕೊಳಗಾದ ಆಟಗಳೆಂದು ಗುರುತಿಸುತ್ತಾನೆ. ಸ್ವಯಂ ಹಾಗೂ ಮುಕ್ತ ಭಾಗವಹಿಸುವಿಕೆ. ಸಮಯ ಕಾಲದ ಮಿತಿ ಇತ್ಯಾದಿಗಳನ್ನು ಗಮನಿಸಿ ಆಟಗಳಿಗೆ ನೀಡುವ ವಿವರಣೆಯೇ ಜನಪದ ಆಟಗಳ ಸ್ವರೂಪಕ್ಕೂ ಹೊಂದುತ್ತದೆ”[೧].

ಜನಪದ ಆಟಗಳ ಸಾಮಾನ್ಯ ಲಕ್ಷಣಗಳು:

ಜನಪದ ಆಟಗಳ ಕಲಿಕೆಯು ನೋಡುವಿಕೆ ಮತ್ತು ಮೌಖಿಕವಾಗಿಯೇ ಇರುತ್ತದೆ. ಇಲ್ಲಿ ನೇರವಾಗಿ ಆಟಗಾರರನ್ನು ತರಬೇತುಗೊಳಿಸುವ ವ್ಯವಸ್ಥೆ ಇರುವುದಿಲ್ಲ. ಆಟವನ್ನು ಆಡುವ ಮೂಲಕವೇ ತಪ್ಪು–ಸರಿ ಎಂಬುದನ್ನು ತಿಳಿದುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಇದಕ್ಕ ಇಂಗ್ಲೀಷನಲ್ಲಿ (Trial and Error) ಎಂದು ಕರೆಯುತ್ತಾರೆ. ಕೆಲವೊಮ್ಮೆ ಆಟದ ಸಂದರ್ಭಕ್ಕನುಸಾರವಾಗಿ ನಿಯಮಗಳನ್ನು ರೂಪಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ.

ಜನಪದ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಪ್ರೇಕ್ಷಕರು ವಿಶಿಷ್ಟವಾದ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸುತ್ತಾರೆ. ಅವರ ಪಾತ್ರ ಆಟಗಳನ್ನು ನೋಡುವ ಕ್ರಿಯೆಗೆ ಮಾತ್ರ ಸೀಮಿತವಲ್ಲ. ಕೆಲವೊಮ್ಮೆ ಸಲಹೆಗಳನ್ನು ಕೊಡಬಹುದು. ಅಭಿಪ್ರಾಯವನ್ನು ವ್ಯಕ್ತಪಡಿಸಬಹುದು. ಕೆಲವೊಂದು ಸಂದರ್ಭಗಳಲ್ಲಿ ಆಟಗಾರರನ್ನು ಸಮರ್ಥಿಸಬಹುದು. ಅನಿವಾರ್ಯವಾದಾಗ ಪ್ರೇಕ್ಷಕನೇ ಆಟಗಾರನಾಗಿ ಪರಿವರ್ತಿತನಾಗುವುದೂ ಇದೆ. ಉದಾಹರಣೆಗೆ ಕಲ್ಲು ಹರಳಿನಾಟ, ಕಟ್ಟಿಗೆಯಾಟ, ಮುಚ್ಚಾಟ, ಕುಂಟಾಟ, ಉಪ್ಪುತರುವ ಆಟ, ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಆಟಗಾರರ ಸಂಖ್ಯೆ ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಇಲ್ಲದಿರುವುದರಿಂದ ಈ ರೀತಿ ಪ್ರೇಕ್ಷಕರಿಗೆ ಸ್ವಾತಂತ್ರ್ಯವಿದೆ. ನಿಯಮ ಬದ್ಧ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಪ್ರೇಕ್ಷಕನ ಕ್ರಿಯೆ ನೋಡುವುದು ಅಷ್ಟಕ್ಕೆ ಸೀಮಿತ. ಆದರೆ ಜನಪದ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಸರಳತೆ ಮುಕ್ತತೆ ಇದೆ ಎಂದು ಹೇಳಬಹುದು.

ಜನಪದ ಆಟಗಳನ್ನು ವ್ಯಾಖ್ಯಾನಿಸುವಾಗ ಜನಪದವಲ್ಲದ ಆಟಗಳು ಇವೆಯೇ ಎಂಬ ಪ್ರಶ್ನೆ ಸಹಜವಾಗಿ ಮೂಡುತ್ತದೆ. ವಿಶಾಲವಾದ ಅರ್ಥದಲ್ಲಿ ಈ ವಿಭಜನೆ ಸರಿಯಲ್ಲದಿದ್ದರೂ ಸೂಕ್ಷ್ಮವಾಗಿ ಈ ವಿಭಜನೆ ಮಾಡಲು ಸಾಧ್ಯವಾಗುತ್ತದೆ. “ಜಾನ್ಲೋ ಎಂಬ ವಿದ್ವಾಂಸನು ಜನಪದವಲ್ಲದ ಆಟಗಳನ್ನು ಸಾಂಸ್ಥೀಕರಿಸಿದ ಆಟಗಳು ಎಂದು ಗುರುತಿಸುತ್ತಾನೆ. ಇವುಗಳನ್ನು “ನಿಯಮಬದ್ಧ ಆಟಗಳು” ಎಂದು ಕರೆಯಬಹುದು. ಜನಪದ ಆಟಗಳಿಗೆ ನಿಯಮವಿಲ್ಲವೆಂದು ಅರ್ಥವಲ್ಲ. ಜನಪದ ಆಟಗಳಿಗಿರುವ ಸರಳತೆ ಈಥ ಆಟಗಳಿಗಿಲ್ಲ. ಈ ಆಟಗಳು ಸಾರ್ವತ್ರಿಕವಾಗಿ ಒಂದು ನಿಯಮಕ್ಕೆ ಬದ್ಧವಾಗಿರುತ್ತವೆ. ಅರವಿಂದ ಮಾಲಗತ್ತಿಯವರು ಇದನ್ನು ಹೀಗೆ ವಿವರಿಸುತ್ತಾರೆ. ನಿಯಮಾನುಸಾರ ಆಟಗಳಿಗೂ ಜನಪದ ಆಟಗಳಿಗೂ ವ್ಯತ್ಯಾಸವಿದೆ. ವ್ಯವಸ್ಥಿತ ನಿಯಮಾನುಸಾರ ಆಟಗಳಿಗೆ ಲಕ್ಷಣಗಳಿರುವಂತೆ ಜನಪದ ಆಟಗಳಿಗೂ ಲಕ್ಷಣಗಳಿವೆ. ಪರಸ್ಪರ ಒಂದಕ್ಕೊಂದು ಲಕ್ಷಣಗಳಲ್ಲಿ ಕೆಲವು ಹೋಲಿಕೆಗಳಿದ್ದು, ಕೆಲವೊಂದು ಅಂಶಗಳು ಭಿನ್ನವಾಗಿವೆ. ಎಂದಿದ್ದಾರೆ[೨]”.

---

೧. ಶ್ರೀ ಗಣನಾಥ ಎಕ್ಕಾರು; ಜನಪದ ಆಟಗಳು; ಪು (೭).

೨. ಲೇ: ಡಾ. ಗಣನಾಥ ಎಕ್ಕಾರು; ತುಳು ನಾಡಿನ ಜನಪದ ಆಟಗಳು; ಪು (೨೫–೨೬)

ರೋಬರ್ಟ್ ಎ ಜಾರ್ಜ್‌ರವರು ಆಟಗಳು ಮತ್ತು ಮನೋರಂಜನೆ ಎಂಬ ಲೇಖನದಲ್ಲಿ "ಜನಪದ ಆಟಗಳ ಲಕ್ಷಣಗಳನ್ನು ಹೀಗೆ ಗುರುತಿಸುತ್ತಾರೆ. ಈ ಆಟಗಳ ವರ್ತನೆಯು ಎಲ್ಲಾ ಸಂಸ್ಕೃತಿಗಳಲ್ಲಿ ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಕಂಡು ಬರುತ್ತವೆ. ಮನುಷ್ಯನ ಉಳಿವಿಗೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದ ಯಾವುದೇ ಭೌತಿಕ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳಲ್ಲಿ ಆಟಗಳು ನೇರವಾಗಿ ಪಾಲ್ಗೊಳ್ಳುವುದಿಲ್ಲ. ಅಂದರೆ ಸಂಪತ್ತಿನ ಉತ್ಪಾದನೆಯಲ್ಲಿ ಅದರ ಯಾವ ಪಾತ್ರವು ಇಲ್ಲ. ಅವು ವ್ಯಕ್ತಿಯ ಮಾನಸಿಕ, ಶಾರೀರಿಕ, ಸಾಮಾಜಿಕ, ವ್ಯಕ್ತಿತ್ವದ ಬೆಳವಣಿಗೆಯಲ್ಲಿ ಮಹತ್ವದ ಪಾತ್ರವಹಿಸುತ್ತವೆ. ಆದರೆ ಉತ್ಪಾದನಾ ಚಟುವಟಿಕೆಯಲ್ಲಿ ಅಲ್ಲವೆಂದೇ ಹೇಳಬಹುದು. ವ್ಯಕ್ತಿ ಸ್ವಂತ ಆಸಕ್ತಿಯಿಂದ ಮಾತ್ರ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸುತ್ತಾನೆ. ಇನ್ನೊಂದು ಮುಖ್ಯ ಲಕ್ಷಣವೇನೆಂದರೆ, ಕೆಲವು ಜನಪದ ಆಟಗಳು ಕಾಲ ಮತ್ತು ಸ್ಥಳದ ದೃಷ್ಟಿಯಲ್ಲಿ ವಾಸ್ತವಿಕತೆಯಿಂದ ಯಾವಾಗಲೂ ದೂರವಾಗಿರುತ್ತವೆ ಎಂದು ವಿವರಿಸುತ್ತಾರೆ. ಉದಾ: ಮಕ್ಕಳು ಮದುವೆಯಾಟ ಆಡಿದರೂ ಕಾಲ ಮತ್ತು ಸ್ಥಳ ಅದನ್ನು ವಾಸ್ತವಿಕತೆಯಿಂದ ಬೇರ್ಪಡಿಸುತ್ತದೆ. ಅಲ್ಲದೇ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಕೆಲವು ನಿಯಮ ಕಟ್ಟಳೆಗಳು ಇದ್ದೇ ಇರುತ್ತವೆ. ಆಟಗಾರರು ಆಟ ಆರಂಭಿಸುವ ಮೊದಲು ಈ ನಿಯಮ ಕಟ್ಟಳೆಗಳನ್ನು ತಿಳಿದಿರಬೇಕು. ಆಗ ಆಟ ಮುಂದುವರಿಯಲು ಸಾಧ್ಯ. ಉದಾ: ಹುಲಿ-ದನ ಆಟವನ್ನು ಆಡುವಾಗ ಹುಲಿಯನ್ನು ಕೋಟೆಯ ಒಳಗೆ ಬಿಡಬಾರದು, ದನವನ್ನು ಬಿಡಬಹುದು ಎಂಬ ಸಾಮಾನ್ಯ ನಿಯಮ ಎಲ್ಲರಿಗೂ ಗೊತ್ತಿದೆ". ಜನಪದ ಆಟಗಳು ಮೌಖಿಕವಾಗಿ ಮಕ್ಕಳಿಂದ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಪ್ರಸರಣವಾಗುತ್ತವೆ. ಮತ್ತು ಅವುಗಳ ನಿಯಮ ಕಟ್ಟಳೆಗಳನ್ನು ಆ ಸಮಾಜದ ನಂಬಿಕೆ, ಆಚರಣೆ, ಸಂಪ್ರದಾಯಗಳು ನಿರ್ಧರಿಸುತ್ತವೆ. ಅದನ್ನು ಆಡುವ ಸಮಾಜದ ಮತ್ತು ವ್ಯಕ್ತಿಗಳ ಅಂತಃ ಪ್ರೇರಣೆಯಿಂದಲೇ ಅವು ವ್ಯಕ್ತವಾಗುತ್ತವೆ. ಪರಾವಲಂಬನೆ ಪ್ರೇರಣೆ, ಶಕ್ತಿ ಪ್ರಯೋಗಾತ್ಮಕ ಸಂಭಾಷಣೆ ಗೆಲುವು, ಸೋಲು ಸಮಸ್ಯೆ ಮತ್ತು ಪರಿಹಾರ ಆತ್ಮ ಪ್ರತಿಷ್ಠೆ ಭರವಸೆ ರಹಿತ ಪುನರಾವರ್ತನೆ ಪಳೆಯುಳಿಕೆ ಹೊಂದಿರುವುದು ನಿಯಮ. ಅನ್ಯಾಯ ಅಥವಾ ಮೋಸದ ಮೊತ್ತ ಸಾಮಾಜಿಕ ಮನ್ನಣೆ ಮುಂತಾದವುಗಳನ್ನು ಆಟದ ಲಕ್ಷಣಗಳೆಂದು ಗುರುತಿಸಬಹುದು.

ಜನಪದ ಆಟದಲ್ಲಿ ಆಟಗಾರರು ಮತ್ತು ಪ್ರೇಕ್ಷಕರು ಮುಕ್ತವಾಗಿ ಭಾಗವಹಿಸಬಹುದಾಗಿದೆ. ಸಾರ್ವತ್ರಿಕವಾದ ಯಾವುದೇ ನಿಯಮಗಳಿಗೆ ಜನಪದ ಆಟಗಳು ಬದ್ಧವಾಗಿಲ್ಲ. ಇದರರ್ಥ ಜನಪದ ಆಟಗಳು ನಿಯಮಗಳಿಗೆ ಬದ್ಧವಾಗಿಲ್ಲ. ಎಂದಲ್ಲ ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಆಟಕ್ಕೂ ಸಾಮಾನ್ಯವಾದ ಆಡುವ ರೀತಿಗಳಿರುತ್ತವೆ. ಆದರೂ ಸ್ಥಳ, ಕಾಲ ಮತ್ತು ಪರಿಸರ ಆಟಗಾರರ ಸಂಖ್ಯೆಯನ್ನು ಹೊಂದಿಕೊಂಡು ಆಟವನ್ನು ಆಡುತ್ತಾರೆ. ಕೆಲವೊಮ್ಮೆ ಕೆಲವು ನಿಯಮಗಳನ್ನು ಪರಿವರ್ತನೆ ಮಾಡುವ ಸ್ವಾತಂತ್ರ್ಯವನ್ನು ಆಟಗಾರರು ಹೊಂದಿರುತ್ತಾರೆ. ಆಚರಣಾತ್ಮಕ ಸಂಬಂಧವಿರುವ ಆಟಗಳಿಗೂ ಈ ಮಾತು ಅನ್ವಯವಾಗುತ್ತದೆ. ಉದಾಹರಣೆಗೆ ರಾಜರಾಜೇಶ್ವರಿ ದೇವಸ್ಥಾನದಲ್ಲಿ ವರ್ಷದ ಅವಧಿ (ತಿಂಗಳ)ಲ್ಲಿ ನಡೆಯುವ ಚೆಂಡಾಟದ ಸ್ವರೂಪವನ್ನು ತಿಳಿಯಬಹುದು. ಅದರಲ್ಲಿ ಇಷ್ಟೇ ಆಟಗಾರರು ಭಾಗವಹಿಸಬೇಕೆಂಬ ನಿಯಮವಿಲ್ಲ. ಒಂದು ದಿನ ಮುನ್ನೂರರಷ್ಟು ಆಟಗಾರರು ಭಾಗವಹಿಸಿದರೆ ಇನ್ನೊಂದು ದಿನ ಇಪ್ಪತ್ತೈದರಷ್ಟು ಜನ ಭಾಗವಹಿಸಿದ್ದಿದೆ. ಟೊಂಬರಿ ಆಟ, ಝಾಡ ಫಣೆಆಟ, ಫಣಿ ಚೆಂಡಿನಾಟ, ಇಂತಹ ಆಟಗಳಲ್ಲೂ ಈ ರೀತಿಯ ವ್ಯತ್ಯಾಸಗಳು ಸಾಧ್ಯ. ಕೆಲವೊಮ್ಮೆ ಇಂತಹ ಯಾವುದೇ ನಿಯಮವೂ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಇರುವುದಿಲ್ಲ.

ಜನಪದ ಆಟಗಳು ಕ್ರಿಯಾತ್ಮಕ ಮತ್ತು ನಾಟಕೀಯವಾಗಿವೆ. ಕ್ರಿಯೆ ಮತ್ತು ನಾಟಕೀಯತೆ ಎಲ್ಲಾ ಆಟಗಳ ಲಕ್ಷಣಗಳಾದರೂ ಜನಪದ ಆಟಗಳ ಬಹುಮುಖ್ಯ ಲಕ್ಷಣಗಳಾಗಿವೆ ಎನ್ನಬಹುದು.

ಈ ಆಟಗಳು ನಿಯಮಕ್ಕೆ ಹೆಚ್ಚು ಮಹತ್ವ ನೀಡದೆ ಕ್ರಿಯೆಯನ್ನು ಹೆಚ್ಚು ಹೊಂದಿಕೊಂಡಿರುವುದು ಇದಕ್ಕೆ ಮುಖ್ಯ ಕಾರಣವಾಗಿದೆ. ಆಟಗಳ ಸ್ವರೂಪದಲ್ಲಿ ಇರುವ ಮುಕ್ತತೆಯು ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಕ್ರಿಯಾತ್ಮಕತೆ ಹೆಚ್ಚಲು ಕಾರಣವಾಗುತ್ತವೆ. ಕೆಲವು ಆಟಗಳಲ್ಲಂತೂ ನಾಟಕೀಯತೆಯೇ ಪ್ರಧಾನವಾಗಿರುತ್ತದೆ. ಉದಾಹರಣೆಗೆ: ಅಜ್ಜಿಯಾಟ, ದೇವರಾಟ, ಭೂತಾಟ, ಆಟಗಾರರು ವಾಸ್ತವಿಕ ಪಾತ್ರಗಳನ್ನು ತಾವು ಕಂಡಂತೆ ಅಭಿನಯಿಸುವುದು ಇದೆ. ಸೆರಗಿನಾಟ, ಅಡುಗೆಯಾಟ, ಕ್ರಿಷ್ಣನಾಟ, ಅಡ್ಡಣಿಗಿ ಆಟ, ಮದುವೆಯಾಟಗಳಲ್ಲಿ ಇದನ್ನು ಗುರುತಿಸಬಹುದು.

ಜನಪದ ಆಟಗಳು ನೆಲದ ಸಂಸ್ಕೃತಿಯೊಂದಿಗೆ ಅನ್ಯೋನ್ಯ ಸಂಬಂಧಗಳನ್ನು ಹೊಂದಿರುತ್ತವೆ. ಬೀದರ ಜಿಲ್ಲೆಯ ಜನರು ಆಡುವ ಜನಪದ ಆಟಗಳು ಇಲ್ಲಿಯ ಭೌಗೋಳಿಕ ಪರಿಸರ ಮತ್ತು ಸಂಸ್ಕೃತಿಗೆ ತಕ್ಕಂತೆ ಬೆಳೆದು ಬಂದಿರುವುದನ್ನು ಕಾಣುತ್ತೇವೆ. ಉದಾಹರಣೆಗೆ ಮದುವೆಯಾಟ, ದೇವರಾಟ, ಬಳೆಚೂರು ಆಟ, ಸೆರಗಿನಾಟ, ಮುಂತಾದವುಗಳು ಇದೇ ರೀತಿ ಗುಲಬರ್ಗಾ ಜಿಲ್ಲೆಯ ಜನರು ಆಡುವ ಜನಪದ ಆಟಗಳು ಅಲ್ಲಿಯ ಭೌಗೋಳಿಕ ಪರಿಸರ ಹಾಗೂ ಸಂಸ್ಕೃತಿಗೆ ತಕ್ಕಂತೆ ಬದಲಾಗುವುದು ಅನಿವಾರ್ಯವಾಗುತ್ತದೆ. ಕೆಲವು ಆಟಗಳು ಕೀರ್ತಿ ಪ್ರತಿಷ್ಠೆಯ ಆಟಗಳಾಗಿವೆ. ಉದಾಹರಣೆಗೆ ಕುಸ್ತಿಯಾಟ, ಭಾರ ಎತ್ತುವಿಕೆ, ಬಾಣ ಹೊಡೆಯುವುದು, ಮುಂತಾದವುಗಳಾಗಿವೆ. ಒಂದು ಪ್ರದೇಶದಲ್ಲಿ ಕಾಣುವ ಗುಣ ಇನ್ನೊಂದು ಪ್ರದೇಶದಲ್ಲಿ ಪಾಠಾಂತರಗಳಾಗಿರುವುದನ್ನು ಕಾಣುತ್ತೇವೆ. ಉದಾಹರಣೆಗೆ ಕನ್ನಡ ನಾಡಿನಲ್ಲಿ ಹುಲಿ–ದನ ಆಟವನ್ನು ತೆಲುಗಿನಲ್ಲಿ ನರಿ–ಕುರಿ–ಆಟ ಮತ್ತು ಹುಲಿ–ಕುರಿ ಆಟ ಈ ರೀತಿ ಜನಪದ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಪಾಠಾಂತರಗಳನ್ನು ಗುರುತಿಸಬಹುದು. ಕೆಲವೊಮ್ಮೆ ಒಂದೇ ಸಾಂಸ್ಕೃತಿಕ ವಲಯದಲ್ಲೂ ಒಂದೇ ಆಟದ ಭಿನ್ನ ಪಠ್ಯಗಳನ್ನು ಸಂಗ್ರಹಿಸಲು ಸಾಧ್ಯ.

ಆಟಗಳಿಗೆ ತಮ್ಮದೇ ಆದ ಪಾರಿಭಾಷಿಕ ಶಬ್ದವಿರುವುದು ಸಹಜವಾಗಿದೆ. ನಿಯಮಬದ್ಧ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಒಂದು ಆಟಕ್ಕೆ ನಿರ್ದಿಷ್ಟವಾದ ಪಾರಿಭಾಷಿಕ ಶಬ್ದಗಳಿರುವುದಾದರೂ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಮತ್ತು ಅಂತರರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಮಟ್ಟದಲ್ಲಿ ಅವುಗಳ ಉಪಯೋಗ ಒಂದೇ ಆಗಿರುತ್ತವೆ. ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಜನಪದ ಆಟಗಳಿಗೂ ಸೋಲು–ಗೆಲುವು ಹಾಗೂ ಆಟದ ಹಂತಗಳನ್ನು ಸೂಚಿಸುವುದಕ್ಕೆ ಕೆಲವು ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಪಾರಿಭಾಷಿಕ ಶಬ್ದಗಳಿರುತ್ತವೆ. ಹೀಗೆ ಬಳಸುವ ಪಾರಿಭಾಷಿಕ ಶಬ್ದಕ್ಕೂ ಸಂಸ್ಕೃತಿಗೂ ಅನ್ಯೋನ್ಯವಾದ ಸಂಬಂಧವಿರುವುದನ್ನು ಗುರುತಿಸಬಹುದಾಗಿದೆ.

ಬೋಜು (ಆಟದ ಸಾಧನ) ಕರ್ತ ಸಿಗುವುದು (ಆಟದ ಒಳಗೆ ಹೋಗುವುದು) ಹಣ್ಣಾಗುವುದು (ಗೆಲ್ಲುವುದು) ಆಟದ ಹಂತ (ಆಟದ ಸರದಿ) ಇತ್ಯಾದಿ ಪದಗಳ ಬಳಕೆಯಿದೆ. ಜನಪದ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಕಬಡಿ ಆಟವು ನಿಯಮಬದ್ಧವಾಗಿ ಆಡುವಾಗ ಈ ವ್ಯತ್ಯಾಸಗಳನ್ನು ಕಾಣಬಹುದು. ಕಬಡಿ ಆಟದಲ್ಲಿ ಔಟಾದಾಗ (ಸಾಯುವುದು) ಎಂದು ಇನ್ನೊಂದು ತಂಡದಲ್ಲಿ ಮರು ಪ್ರವೇಶಿಸುವುದನ್ನು ಜೀವ ಆಗುವುದು (ಬದುಕುವುದು) ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ. ಹೀಗೆ ಜನಪದ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಪಾರಿಭಾಷಿಕ ಶಬ್ದಗಳಿವೆ ಎಂಬುದನ್ನು ತಿಳಿದುಕೊಳ್ಳಬಹುದು.

ಜನಪದ ಆಟಗಳು ಧಾರ್ಮಿಕ ಮತ್ತು ಆಚರಣಾತ್ಮಕ ಸಂಬಂಧವನ್ನು ಉಳಿಸಿಕೊಂಡು ಬಂದಿವೆ. ಉದಾಹರಣೆಗೆ ಕೋಲಾಟ, ರಂಗಿನಾಟ, ಕೋಲಾಟದ ಕ್ರಮವನ್ನು ಈ ರೀತಿ ಆಡುವುದನ್ನು ಕಾಣುತ್ತೇವೆ. ಈ ಕೋಲಾಟದಲ್ಲಿ ಸುಮಾರು ಹತ್ತು ಇಪ್ಪತ್ತು ಜನ ಆಟಗಾರರು ಇರುತ್ತಾರೆ. ಆ ಊರಿನ ದೇವರ ಗುಡಿಯ ಮುಂದೆ ವೃತ್ತಾಕಾರದಲ್ಲಿ ನಿಂತು ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬರು ಎರಡು ಕೋಲುಗಳನ್ನು

ಹಿಡಿದುಕೊಂಡು ರಾಮಾಯಣ, ಮಹಾಭಾರತ ಕಥೆಯ ಮೂಲಕ ಹಾಡುಗಳನ್ನು ಹಾಡುತ್ತಾ ಹಾಡಿಗೆ ತಕ್ಕಂತೆ ಕೋಲುಗಳನ್ನು ಪರಸ್ಪರ ಬಡಿಯುತ್ತ ಅಭಿನಯದೊಂದಿಗೆ ಕುಣಿಯುತ್ತ ಈ ಕೋಲಾಟವನ್ನು ಆಡುತ್ತಾರೆ. ಯುಗಾದಿ ಹಬ್ಬ, ಹೋಳಿ ಹುಣ್ಣಿಮೆ ದಿವಸಗಳಲ್ಲಿ ಈ ಕೋಲಾಟವನ್ನು ಕಂಡು ಬರುತ್ತವೆ. ಈ ಕೋಲಾಟವನ್ನು ಸಮಾಜದ ಭಾವೈಕ್ಯತೆ ಮತ್ತು ಧಾರ್ಮಿಕತೆಯನ್ನು ಸೂಚಿಸುತ್ತದೆ. ರಂಗಿನಾಟ ಆಚರಣಾತ್ಮಕ ಸಂಬಂಧವನ್ನು ಹೊಂದಿದೆ. ಬಣ್ಣವನ್ನು ಒಬ್ಬರ ಮೇಲೆ ಒಬ್ಬರು ಚೆಲ್ಲಿ ಆಡುವುದನ್ನು ಕಾಣುತ್ತೇವೆ. ಇದು ಪವಿತ್ರತೆಯ ಸಂಕೇತವನ್ನು ಸೂಚಿಸುತ್ತದೆ. ಹೀಗೆ ಟೆಂಗಿನಾಟ, ಜೋಕಾಲಿ ಆಟ ಧಾರ್ಮಿಕ ಮತ್ತು ಆಚರಣಾತ್ಮಕ ಸಂಬಂಧವನ್ನು ಗುರುತಿಸಬಹುದು. ಮೇಲ್ನೋಟಕ್ಕೆ ಮನೋರಂಜನೆ ಎಂದು ಕಂಡು ಬಂದರು ಕೂಡ ಆಟದ ಆಳದಲ್ಲಿ ಈ ರೀತಿಯ ಸಂಬಂಧಗಳನ್ನು ಗುರುತಿಸಲಾಗಿದೆ. ಕೆಲವೊಮ್ಮೆ ಕೆಲವು ಆಟಗಳಿಗೆ ಕಾಲ ಮತ್ತು ಪ್ರದೇಶದ ನಿಷೇಧಗಳಿರುವುದನ್ನು ಕಾಣುತ್ತೇವೆ. ಉದಾಹರಣೆಗೆ ಮಳೆಗಾಲದಲ್ಲಿ ಕಬಡಿಯಾಟ, ಕುಂಟಾಟ, ಉಪ್ಪು ತರುವ ಆಟ, ಇವು ಆಡಲು ಬರುವಂತಿಲ್ಲ. ನಿಯಮ ಬದ್ಧ ಆಟಗಳಿಗೆ ಸಾಂಸ್ಕೃತಿಕ ಸಂಬಂಧಕ್ಕಿಂತ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಅಂತರರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಮನ್ನಣೆಗಳಿಸಿದ ನಿಯಮಗಳೇ ಹೆಚ್ಚು ಮುಖ್ಯವಾಗುತ್ತವೆ.

ಜನಪದ ಆಟಗಳ ಅರ್ಥ ವ್ಯಾಖ್ಯೆ ಮತ್ತು ಸ್ವರೂಪ ಲಕ್ಷಣಗಳನ್ನು ಪರಿಪೂರ್ಣವಾಗಿ ನೀಡುವುದು ಕಷ್ಟವಾಗುತ್ತದೆ. ಜನಪದ ಆಟಗಳು ಕೇವಲ ಮನೋರಂಜನೆಗಾಗಿ ಇರುವುದಲ್ಲ ಅವು ಸಾಮಾಜಿಕ, ರಾಜಕೀಯ, ಭೌಗೋಳಿಕ ಮತ್ತು ಆಚರಣಾತ್ಮಕ ಸಂಬಂಧವನ್ನು ಹೊಂದಿವೆ. ಇದರಿಂದ ಜನಪದ ಆಟಗಳನ್ನು ಆ ಜನರ ಸಂಸ್ಕೃತಿಯ ಮೂಲಕವೇ ಅರ್ಥ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ.

ಬೀದರ ಜಿಲ್ಲೆಯ ಜನಪದ ಆಟಗಳನ್ನು ಇಲ್ಲಿಯ ಜನರು ಗ್ರಹಿಸಿಕೊಂಡಿರುವ ರೀತಿಯನ್ನು ಅವರ ಭಾಷೆಯ ಬಳಕೆಯಲ್ಲಿಯೆ ಅರ್ಥ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುವುದು ಸೂಕ್ತವೆನಿಸುತ್ತದೆ. ಆದರೆ ಜನಪದ ಆಟಗಳ ಸ್ವರೂಪ ಲಕ್ಷಣಗಳನ್ನು ಇಲ್ಲಿನ ಸಾಮಾಜಿಕ, ಭೌಗೋಳಿಕ, ಪರಿಸರ ಮತ್ತು ಸಂಸ್ಕೃತಿ ಇವುಗಳ ಮುಖಾಂತರ ಗ್ರಹಿಸಿಕೊಳ್ಳಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ.

೧. ಖರ್ಚಿಲ್ಲದೆ ನೈಸರ್ಗಿಕ ವಸ್ತುಗಳಿಂದ ತಯಾರಿಸಿದ ಆಟಿಕೆಗಳ ಬಳಕೆ, ಉದಾಹರಣೆಗೆ ಕೋಲು, ಕಟ್ಟಿಗೆ, ಬುಗುರಿ, ಹುಣಿಚೆ ಬೀಜ, ಟೀಪದ ಆಟ, ಗಿಲ್ಲಿ ಫಣಿ ಆಟ, ಝಾಡ ಪಣಿಯಾಟ, ನೈಸರ್ಗಿಕ ವಸ್ತುಗಳಿಂದ ತಯಾರಿಸಿದ ಆಟಕ್ಕೆ ಮುಖ್ಯ ಸಾಧನವಾಗಿ ಇಟ್ಟುಕೊಂಡು ಆಡುವುದನ್ನು ಕಾಣುತ್ತೇವೆ. ಇವುಗಳಿಂದ ಮನೋರಂಜನೆ, ದೈಹಿಕ ಶಕ್ತಿ, ಜ್ಞಾನದ ಅಭಿವೃದ್ಧಿಯನ್ನು ಬೆಳೆಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ.

೨. ದೈಹಿಕವಾಗಿ ಹೊಂದಿರುವ ಆಟಗಳು ಉಂಟು ಹೊರಾಂಗಣದಲ್ಲಿ ಆಡುವ ಆಟಗಳು ಹೆಚ್ಚಾಗಿ ದೈಹಿಕವಾಗಿ ಹೊಂದಿರುತ್ತವೆ. ಎಂಬುದನ್ನು ಗುರುತಿಸಬಹುದು. ಉದಾಹರಣೆಗೆ ಕಬಡಿಯಾಟ, ಝಾಡಫಣಿಯಾಟ, ಖೋ ಖೋ ಆಟ, ಉಪ್ಪು ತರುವ ಆಟ, ಕುಂಟ ಬಿಲ್ಲೆ, ಕುಂಟಾಟ, ಹಗ್ಗದಾಟ ಮುಂತಾದವುಗಳು.

೩. ಎಲ್ಲಾ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಉಲ್ಲಾಸದಿಂದ ಭಾಗವಹಿಸುತ್ತಾರೆ. ಉದಾಹರಣೆಗೆ ಸೆರಗಿನಾಟ, ನಮಪ್ಪಾ ಕಟ್ಟಿಸಿದ ಬಾವಿ ಆಟ, ಅಡ್ಡಣಿಗಿ ಆಟ, ಇತ್ಯಾದಿ.

೪. ಕಾಯಕ ಮಾಡುತ್ತಲೆ ಆಟವನ್ನು ಆಡುವರು. ಉದಾಹರಣೆಗೆ ಹೆಂಡಿಯಾಟ, ಹೆಂಡಿ ಹಿಡಿದು ಕುಳ್ಳಿನಂತೆ ಬಡಿದು ನೆಲಕ್ಕೆ ಹೊಡೆದಾಗ ಹೆಚ್ಚು ತೂತು ಬೀಳುವವು. ಅದರ ತುಂಬ

ಉಳಿದವರು ಹೆಂಡಿ ಹಚ್ಚುವರು. ಹೀಗೆ ಉಳಿದವರಿಂದ ಹೆಂಡಿ ತೆಗೆದುಕೊಂಡು ಮತ್ತು ಅಲ್ಲಿ–ಇಲ್ಲಿ ಬಿದ್ದ ಹೆಂಡಿಯನ್ನು ತೆಗೆದುಕೊಂಡು ಮನೆಯಲ್ಲಿ ತಂದು ಬಿಸಾಡುತ್ತಾರೆ.

೫. ವಯಸ್ಸು, ವರ್ಗ, ಲಿಂಗ, ತಾರತಮ್ಯವಿಲ್ಲದೆ ಆಟವನ್ನು ಆಡುತ್ತಾರೆ.

೬. ಅಸಹ್ಯ ಪದ ಬಳಕೆ ಮಾಡುವುದನ್ನು ಜನಪದ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಕಾಣುತ್ತೇವೆ. ಉದಾಹರಣೆಗೆ ಪುಗಡಿಯಾಟ.

ಅಟ್ಟಗಲ ತಾ ಪಟ್ಟಗಲ ತಾ
ಥೂ ನನ್ನ ಸೂಳಿ ಮೈದನಕ
ಹೊಯ್ತಿತೆ ಮಿಳ್ಳಿ ತಾ.

ಅಟ್ಟಗಲ–ಪಟ್ಟಗಲ ಎಂಬ ಶಬ್ದಗಳು ಪ್ರಾಚೀನ ಕಾಲದಲ್ಲಿ ಕಲ್ಲುಗಳಿಗೆ ಈ ರೀತಿ ಶಬ್ದಗಳು ಬಳಸಿರಬಹುದು. "ಥೂ ನನ್ನ ಸೂಳಿ ಮೈದನಕ ಹೊಯ್ತಿತೆ ಮಿಳ್ಳಿತಾ" ಈ ಪದದಲ್ಲಿ ಅಸಹ್ಯ ಪದಗಳನ್ನು ಬಳಸಿರುವುದನ್ನು ಕಾಣುತ್ತೇವೆ.

ಅಸಹ್ಯ ಪದಗಳನ್ನು ಯಾಕೆ ಬಳಸುತ್ತಿದ್ದರು ಎಂಬ ಪ್ರಶ್ನೆ ಮೂಡುತ್ತದೆ. ನಮ್ಮ ಜನಪದರು ಪ್ರೀತಿಯಿಂದ ಇಂತಹ ಅಸಹ್ಯ ಪದಗಳನ್ನು ಬಳಸಿ, ಮನೋರಂಜನೆಯನ್ನು ಪಡೆದುಕೊಳ್ಳುತ್ತಿದ್ದರು ಎಂದು ಗುರುತಿಸಬಹುದು.

೭. ಆಟದ ಪ್ರಾರಂಭದಲ್ಲಿ ಇಷ್ಟ ದೇವರ ಸ್ಮರಣೆ ಮಾಡಿ ಆಡುವುದನ್ನು ಕಾಣುತ್ತೇವೆ. ಪ್ರಯತ್ನದಲ್ಲಿ ನಮಗೆ ಗೆಲುವನ್ನು ತಂದು ಕೊಡಲಿ ಎಂಬ ಉದ್ದೇಶದಿಂದ ಈ ದೇವರ ಸ್ಮರಣೆ ಮಾಡುತ್ತಿರಬಹುದು.

೮. ಕೆಲವು ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಗೆದ್ದವರು ಸೋತವರಿಗೆ ಶಿಕ್ಷಿಸುವುದುಂಟು. ಉದಾಹರಣೆಗೆ ಫಣಿಚೆಂಡಿನಾಟದಲ್ಲಿ ಕಾಣಬಹುದು. ಗೆದ್ದವರು ಸೋತವರ ಬೆನ್ನ ಮೇಲೆ ಕುಳಿತುಕೊಂಡು ಹೋಗುವುದುಂಟು.

೯. ಇಲ್ಲಿನ ಜನಪದ ಆಟಗಳಿಗೆ ತನ್ನದೇ ಆದ ನಿಯಮಗಳಿದ್ದರೂ ಆ ನಿಯಮಗಳನ್ನು ಕೆಲವೊಮ್ಮೆ ಮೀರಲೂಬಹುದು.

೧೦. ತಲೆ ಮಾರಿನಿಂದ ತಲೆಮಾರಿಗೆ ಮೌಖಿಕವಾಗಿ ಜನಪದ ಆಟಗಳು ವರ್ಗಾವಣೆಯಾಗುತ್ತಿವೆ.

೧೧. ಇಲ್ಲಿನ ಜನಪದ ಆಟಗಳ ಸಂಸ್ಕೃತಿಗೆ ಹೆಚ್ಚು ಹತ್ತಿರವಾಗಿ ಕಂಡು ಬರುತ್ತವೆ. ಉದಾಹರಣೆಗೆ ಕೋಲಾಟ, ತೆಂಗಿನಾಟ, ಜೋಕಾಲಿಯಾಟ, ರಂಗಿನಾಟ, ಮಕ್ಕಳಾಡುವ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಮದುವೆ ಆಟ, ಅಡುಗೆಯಾಟ, ದೇವರಾಟ.

೧೨. ಆಟದ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ಬಳಸುವ ಪದಗಳು ವಿಶಿಷ್ಟವಾಗಿ ಜೊತೆಗೆ ವಿಚಿತ್ರವಾಗಿ ಕಂಡು ಬರುತ್ತವೆ. ಉದಾಹರಣೆಗೆ.

ಚಿಕಣಿ ಅಂಡಿ ಚಾರಾಣಿ
ಬೂಟ ಹಚ್ಚಿ ಹೊಡೆದೂರ್ ಚಾರಣೆ

ಅಂದರೆ ಮಾನವನು ತಲೆ ಬೋಳಿಸಿಕೊಂಡ ನಂತರ ಅವನತಲೆ ಅಂಡಿಹಾಗೆ ಕಾಣುವದರಿಂದ ಮಕ್ಕಳು ಆಟದ ರೂಪದಲ್ಲಿ ಈ ರೀತಿ ಅಂದಿರಬೇಕು. ಬಾರಾಣೆ – ಬಾರಾಣೆ ಎಂಬ ನಾಣ್ಯಗಳು ಪ್ರಾದೇಶಿಕವಾಗಿ ಇಲ್ಲಿ ಬಳಸುತ್ತಿರುವುದು ಎಂಬುದನ್ನು ಗುರುತಿಸಬಹುದು.

೧೩. ಕೆಲವು ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಅಪಾಯವಾಗುವ ಸಂಭವವು ಉಂಟು. ಉದಾಹರಣೆಗೆ ಈಜಾಟ, ಪುಗಡಿಯಾಟ, ಬಾವಿಯಲ್ಲಿ ಈಜುವಾಗ ಕೆಲವು ಸಾಯುವುದುಂಟು, ಪುಗಡಿಯಾಟದಲ್ಲಿ ತಿರುಗಿ ತಿರುಗಿ ಚಕ್ಕರ ಬಂದು ನೆಲಕ್ಕೆ ಬೀಳುವುದುಂಟು.

೧೪. ಪ್ರಾಣಿಗಳಿಗೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದ ಆಟಗಳು ಉಂಟು. ಉದಾಹರಣೆಗೆ ಹುಲಿ–ಕುರಿಯಾಟ, ನರಿ–ಕುರಿಯಾಟ, ಎತ್ತಿನಾಟ, ಟಗರಿನಾಟ.

೧೫. ಬುದ್ಧಿಯ ಕಸರತಿನ ಆಟಗಳು ಉಂಟು. ಉದಾಹರಣೆಗೆ ಚದುರಂಗದಾಟ,

೧೬. ಸಂಪ್ರದಾಯದ ಆಟಗಳು ಇವೆ. ಮದುವೆಯ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ಆಡಿಸುವ ಜನಪದ ಆಟಗಳು ಉಂಟು. ಉದಾಹರಣೆಗೆ ಅತ್ತಿ–ಸೊಸೆಯಾಟ, ಉಂಗುರಾಟ, ಕೂಸು ಆಡಿಸುವ ಆಟ, ಬಾಗಿಲ ಹಿಡಿಯುವ ಆಟ, ಅಡಕಿಯಾಟ, ಗಂಗಾಳ ಆಟ.

೧೭. ಕೀರ್ತಿ ಪ್ರತಿಷ್ಠೆ ಅಥವಾ ಶಕ್ತಿ–ಯುಕ್ತಿ ಆಟಗಳು ಉಂಟು ಉದಾಹರಣೆಗೆ ಕುಸ್ತಿಯಾಟ, ಬಾಣ ಹೊಡೆಯುವ ಆಟ, ಭಾರ ಎತ್ತುವ ಸ್ಪರ್ಧೆ.

೧೮. ಜನಪದ ಆಟಗಳಿಗೆ ಸಂಪತ್ತಿನ ದೃಷ್ಟಿಯಿಂದ ಯಾವುದೇ ಮಹತ್ವವಿಲ್ಲ. ಆದರೆ ಅವು ಆರೋಗ್ಯದ ದೃಷ್ಟಿಯಿಂದ ಮಹತ್ವವನ್ನು ಪಡೆದುಕೊಂಡಿರುತ್ತವೆ.

೧೯. ಕೆಲವು ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಅಭಿನಯದ ಹಾಡುಗಳು ಉಂಟು. ಉದಾಹರಣೆಗೆ ಕೃಷ್ಣನಾಟ, ಸೆರಗಿನಾಟ.

ಬೀದರ ಜಿಲ್ಲೆಯ ಐದು ತಾಲೂಕುಗಳ ಕ್ಷೇತ್ರ ಕಾರ್ಯದ ಹಿನ್ನೆಲೆಯಲ್ಲಿ ಗಮನಿಸಿದಾಗ ಆಯಾ ತಾಲೂಕಿನ ಪರಿಸರ ಹಾಗೂ ಸಂಸ್ಕೃತಿಗೆ ತಕ್ಕಂತೆ ಜನಪದ ಆಟಗಳ ಸ್ವರೂಪ ಲಕ್ಷಣಗಳನ್ನು ಭಿನ್ನ ಭಿನ್ನವಾಗಿ ಬೆಳೆದುಕೊಂಡು ಬಂದಿರುವುದನ್ನು ಕಾಣುತ್ತೇವೆ.

ಅಧ್ಯಾಯ - ೪

ಜನಪದ ಆಟಗಳ ಪ್ರಕಾರಗಳು

ಅ) ಹೊರಾಂಗಣ ಆಟಗಳು

ಆ) ಒಳಾಂಗಣ ಆಟಗಳು

ಅಧ್ಯಾಯ-೪

ಜನಪದ ಆಟಗಳ ಪ್ರಕಾರಗಳು

ಜನಪದ ಆಟಗಳು ಗ್ರಾಮೀಣ ಬದುಕಿನೊಂದಿಗೆ ಬೆರೆತುಕೊಂಡಿವೆ. ಮನೋರಂಜನೆ, ಶಾರೀರಿಕ ಬಲ ಸಂವರ್ಧನೆ, ಸಂಸ್ಕೃತಿಯ ಉಳಿವು, ಇವುಗಳ ಮಹತ್ಕಾರ್ಯವಾಗಿದೆ. ಮಕ್ಕಳು ಚಿಕ್ಕಂದಿನಿಂದಲೇ ಆಡುವುದನ್ನು ಸಹಜವಾಗಿ ರೂಢಿಸಿಕೊಂಡಿರುತ್ತಾರೆ. ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಕೇವಲ ಮನೋರಂಜನೆ ಎನಿಸುತ್ತಿದ್ದ ಆಟಗಳು ಮನುಷ್ಯನ ಹುಟ್ಟು ಪ್ರವೃತ್ತಿಯಾದ ಸ್ಪರ್ಧಾಮನೋಭಾವನೆಯನ್ನು ಜಾಗೃತಗೊಳಿಸುತ್ತವೆ. ಪ್ರಾಯಕ್ಕೆ ಬಂದಾಗ ಈ ಮನೋಭಾವ ಇನ್ನೂ ಗಟ್ಟಿಯಾಗುತ್ತದೆ.

ಜನಪದ ಆಟಗಳ ವಿಸ್ತಾರ ಬಹಳ ವಿಶಾಲವಾದದ್ದು, ತೆಕ್ಕೆಗೆ ಸಿಲುಕದಷ್ಟು ದೊಡ್ಡ ವಿಶಾಲ ವ್ಯಾಪ್ತಿಯನ್ನು ಹೊಂದಿವೆ. ಆದ್ದರಿಂದ ಇವುಗಳ ಕ್ರಮಬದ್ಧತೆ ಕಾಪಾಡಲು, ಒಂದೇ ಕಡೆಗೆ ಹಿಡಿದಿಡಲು, ಸೂಕ್ತ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ವಿಭಾಗಿಸುವುದು ಅನಿವಾರ್ಯದ ಜೊತೆಗೆ ಅಗತ್ಯವೂ ಆಗಿದೆ. ಅಧ್ಯಯನದ ಸೌಲಭ್ಯಕ್ಕಾಗಿ ಬೀದರ ಜಿಲ್ಲೆಯ ಜನಪದ ಆಟಗಳನ್ನು ಈ ಕೆಳಕಂಡ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ವಿಂಗಡಿಸಲಾಗಿದೆ.

* ಹೊರಾಂಗಣ ಆಟಗಳು
* ಒಳಾಂಗಣ ಆಟಗಳು

ಹೊರಾಂಗಣ ಆಟಗಳು:

ಹೊರಾಂಗಣ ಆಟಗಳು ಬಯಲು ಪ್ರದೇಶದಲ್ಲಿ ಆಡುವುದರಿಂದ ದೇಹಕ್ಕೆ ಶ್ರಮ ನೀಡುವುದರ ಜೊತೆಗೆ ಶುದ್ಧವಾದ ಗಾಳಿ ದೊರೆತು ಉತ್ತಮ ಆರೋಗ್ಯಕ್ಕೆ ಸಹಕಾರಿಯಾಗುತ್ತವೆ. ಅಧ್ಯಯನದ ಸರಳತೆಯ ದೃಷ್ಟಿಯಿಂದ ಹೋರಾಂಗಣ ಆಟಗಳು ಮೂರು ಉಪ ವಿಭಾಗಗಳಲ್ಲಿ ವಿಂಗಡಿಸಲಾಗಿದೆ.

* ಹೆಣ್ಣು ಮಕ್ಕಳ ಆಟಗಳು
* ಗಂಡು ಮಕ್ಕಳ ಆಟಗಳು
* ಚಿಕ್ಕ ಮಕ್ಕಳ ಆಟಗಳು

ಹೆಣ್ಣು ಮಕ್ಕಳ ಆಟಗಳು:

* ಕುಂಟಾಟ
* ಕುಂಟಾ ಬಿಲ್ಲೆ ಆಟ
* ಉಪ್ಪು ತರುವ ಆಟ
* ಸೂಜಿ ದಾರ ಆಟ
* ಕಣ್ಣ ಕಟ್ಟುವ ಆಟ
* ಮುಟ್ಟಾಟ
* ಸೆಗಣಿ ಆಟ
* ಖೋ ಖೋ ಆಟ
* ಕಟ್ಟಿಗೆ (ಕೋಲು) ಆಟ
* ಜೋಕಾಲಿ ಆಟ
* ಕಾಲು ದಾಟು ಆಟ
* ಹಗ್ಗ ಜಿಗಿತದಾಟ
* ಚಮಚ ಮತ್ತು ನಿಂಬೆ ಹಣ್ಣಿನ ಆಟ
* ಓಡುವ ಸ್ಪರ್ಧೆ
* ಅತ್ತೆ ಸೊಸೆ ಆಟ.

ಕುಂಟಾಟ:

ಈ ಆಟದಲ್ಲಿ ಕನಿಷ್ಠ ನಾಲ್ಕು, ಗರಿಷ್ಠ ಹನ್ನೆರಡು ಜನ ಭಾಗವಹಿಸಬಹುದು.

ಆಟದ ಮೈದಾನ:

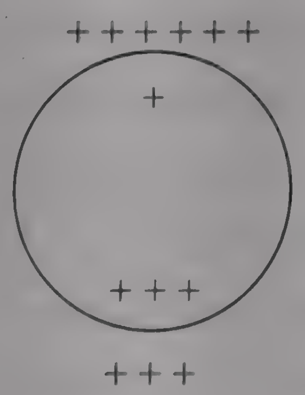
ಈ ಆಟಕ್ಕೆ ಒಂದು ಕಟ್ಟಿಗೆಯಿಂದ ಅಥವಾ ಕಾಲಿನಿಂದ ಪಾಜ (ಗೆರೆ) ಹೊಡೆಯಬೇಕು. ಅದು ಅಗಲ ೮೦ ಅಡಿ ೧ ಅಂಗುಲ, ಉದ್ದ ೨೩ ಅಡಿ ೧ ಅಂಗುಲ, ವೃತ್ತಾಕಾರದಲ್ಲಿ ಇರಬೇಕು.

ತಂಡದ ಆಯ್ಕೆ ವಿಧಾನ:

ಒಂದು ಗೆರೆಯ ಮೇಲೆ ಎರಡು ಹೆಜ್ಜೆಯ ಅಂತರದಲ್ಲಿ ಎಲ್ಲಾ ಆಟಗಾರರು ನಿಂತುಕೊಂಡಾಗ, ತಂಡದ ನಾಯಕಿಯು ಒಬ್ಬರಿಗೆ ಒಂದು ಒಬ್ಬರಿಗೆ ಎರಡು, ಹೀಗೆ ಸಂಖ್ಯೆಗಳ ಮುಖಾಂತರ ಅರ್ಧ ಜನ ಹಿಂದೆ ಅರ್ಧ ಜನ ಮುಂದೆ ನಿಲ್ಲಲು ಸೂಚಿಸಿದಾಗ ತಂಡದಲ್ಲಿ ಎರಡು ಪಂಗಡಗಳು ನಿರ್ಮಾಣವಾಗುತ್ತವೆ. ಜನಪದ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಚಿತ್ತು ಪಟ್ಟು ಹಾಕುವ ಮುಖಾಂತರ ಆಯ್ಕೆ ವಿಧಾನವನ್ನು ಅನುಸರಿಸುತ್ತಾರೆ. ಚಿತ್ತು-ಪಟ್ಟು ಅಂದರೆ ಎಡಗೈಯ ಅಂಗೈ ಮೇಲೆ ಬಲಗೈಯ ಅಂಗೈ ಮೇಲು ಮುಖವಾಗಿ ಹಾಕಿದರೆ ಚಿತ್ತು ಎಂದು ಅಂಗೈ ಕೆಳಮುಖವಾಗಿ ಹಾಕಿದರೆ ಪಟ್ಟು ಎಂದು ಗುರುತಿಸುತ್ತಾರೆ. ಇಂದಿನ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಬಳಸಲಾಗುವ 'ಟಾಸ್' ಪದ್ಧತಿಯನ್ನು ಜನಪದ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಚಿತ್ತು – ಪಟ್ಟು ಎಂದು ಬಳಸಲಾಗುವುದು. ಯಾವ ತಂಡ ಮೊದಲು ಆಡಬೇಕು ಎನ್ನುವುದು ಇದರಿಂದ ನಿರ್ಧರಿಸಲಾಗುತ್ತದೆ. ಹೀಗೆ ಈ ಕುಂಟಾಟದಲ್ಲಿಯೂ ಆ ಕಡೆ ಈ ಕಡೆ ಸಮವಾಗಿ ನಿಂತ ತಂಡದ ಆಟಗಾರರಲ್ಲಿ ನಾಯಕಿ ಆದವಳು ಮಡಿಕೆಯ ಚೂರನ್ನು ತೆಗೆದುಕೊಂಡು ಹಾರಿಸುವಳು. ಆಗ ತಮ್ಮ ಆಯ್ಕೆಯಂತೆ ಚಿತ್ತು ಬಿದ್ದರೆ ಓಡುವುದು, ಪಟ್ಟು ಬಿದ್ದರೆ ಕುಂಟುವುದು.

ಚಿತ್ರದಲ್ಲಿ ತೋರಿಸಿದಂತೆ ಓಡುವ ತಂಡದ ಮೂವರು ಆಟದ ಮೈದಾನದೊಳಗೆ ಬಂದಾಗ ಮುಟ್ಟುವ ತಂಡದ ಒಬ್ಬರು ಗೆರೆ ದಾಟಿ ಬಲಗಾಲಿನಿಂದ ಕುಂಟುತ್ತ ಬಂದು ಎಲ್ಲಿಯೂ ನೆಲದ ಮೇಲೆ ಕಾಲು ಇಡದಂತೆ ಓಡುವವರನ್ನು ಮುಟ್ಟಬೇಕು. ಮುಟ್ಟಿಸಿಕೊಂಡವರು ಪಂದ್ಯದಿಂದ ಹೊರಗೆ, ಓಡುವರು ಗೆರೆ ಹೊರಗೆ ಹೋದರೆ ಔಟಾಗುತ್ತಾರೆ. ಒಂದು ವೇಳೆ ಕುಂಟುವವರು ನೆಲದ ಮೇಲೆ ಕಾಲೂರಿದರೆ, ಗೆರೆ ದಾಟಿ ಹೊರಗೆ ಬಂದರೆ ಇವರು ಸಹ ಪಂದ್ಯದಿಂದ ಹೊರಗೆ ಆಗುತ್ತಾರೆ. ಒಬ್ಬರ ನಂತರ ಒಬ್ಬರು ಎರಡು ತಂಡದವರು ಸರದಿಯ ಪ್ರಕಾರ ಕುಂಟುವ ಮತ್ತು ಓಡುವ ಕ್ರಮದಲ್ಲಿ ಆಟ ಮುಂದುವರೆಯುತ್ತದೆ. ಯಾವ ತಂಡ ಹೆಚ್ಚು ಜನರನ್ನು ಮುಟ್ಟುತ್ತಾರೋ ಆ ತಂಡಕ್ಕೆ ಗೆಲುವು ದೊರೆತಂತೆ.

ಚಿತ್ರ-೧



ಕುಂಟುವ ತಂಡ

ಓಡುವ ತಂಡ.

ಕುಂಟ ಬಿಲ್ಲೆ ಆಟ:

ಈ ಆಟದಲ್ಲಿ ೨ ರಿಂದ ೬ರ ವರೆಗೆ ಆಟಗಾರರು ಭಾಗವಹಿಸಬಹುದು. ಇಲ್ಲಿ ಸುಮಾರು ೪ ಇಂಚು ಅಗಲ ೧/೨ ಇಂಚು ದಪ್ಪ ಇರುವ ಮರದ ನುಣುಪಾದ ಕಟ್ಟಿಗೆಯನ್ನು ಅಥವಾ ನಯವಾದ ಕಲ್ಲನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಲಾಗುತ್ತದೆ. ಆಟ ಆಡುವವಳು ಈ ಬಿಲ್ಲೆಯನ್ನು ಒಂದೊಂದೇ ಆಟದ ಮನೆಯಲ್ಲಿ ಕುಂಟುವ ಕಾಲಿನಿಂದ ಚಿಮ್ಮುತ ಸಾಗಬೇಕು. ಬಿಲ್ಲೆ ಗೆರೆಯ ಮೇಲೆ ಬಿದ್ದರೆ ಆಕೆಯ ಆಟ ಹೋಗುತ್ತದೆ. ಆ ಮೇಲೆ ಮತ್ತೊಬ್ಬಳು ತನ್ನ ಆಟ ಶುರು ಮಾಡುವಳು. ಆಟದ ಕ್ರಮದಂತೆ ಬಿಲ್ಲೆಯನ್ನು ಒಂದೊಂದೇ ಮನೆಯಲ್ಲಿ ಕುಂಟುವ ಕಾಲಿನಿಂದ ಚಿಮ್ಮುತ ಸಾಗುವಳು. ಹೀಗೆ ಇಬ್ಬರಲ್ಲಿ ಯಶಸ್ವಿಯಾಗಿ ಹತ್ತು ಮನೆಗಳನ್ನೆಲ್ಲಾ ಬಿಲ್ಲೆಯಿಂದ ಚಿಮ್ಮುತ್ತಾ ಯಾರು ಮುಟ್ಟುತ್ತಾರೋ ಅವಳು ಗೆದ್ದಂತೆ. ನಂತರ ತನ್ನ ಬಿಲ್ಲೆಯನ್ನು ಆಟದ ಮೈದಾನದ ವಿರುದ್ಧ ದಿಕ್ಕಿನಲ್ಲಿ ನಿಂತು ತಲೆಯ ಮೇಲಿಂದ ಎಸೆಯಬೇಕು. ಅದು ಯಾವ ಮನೆಯಲ್ಲಿ ಬೀಳುವದೋ ಆ ಮನೆ ಕತ್ತರಿ ಹಾಗೆ ಗುರುತಿಸುತ್ತಾಳೆ. ಹೆಚ್ಚು ಮನೆಗಳನ್ನು ಯಾರು ಗುರುತಿಸುವರೋ ಅವರು ಜಯವನ್ನು ಸಾಧಿಸತ್ತಾರೆ. ಹೀಗೆ ಇದೇ ರೀತಿ ಎರಡು ತಂವಗಳಾಗಿ ಆ ಕಡೆ ಮೂರು ಜನ ಈ ಕಡೆ ಮೂರು ಜನರಾಗಿ ಆಟವನ್ನು ಆಡಬಹುದು.

ಚಿತ್ರ-೨

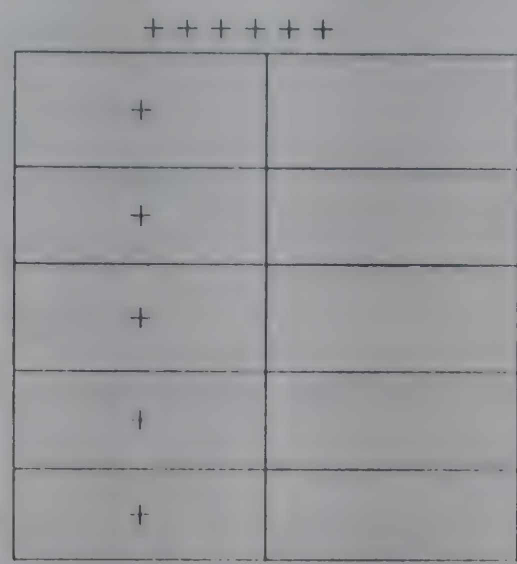


ಉಪ್ಪು ತರುವ ಆಟ:

ಇದರಲ್ಲಿ ಎರಡು ಗುಂಪುಗಳಿರುತ್ತವೆ. ಒಂದು ಗುಂಪಿನ ಆರು ಹುಡುಗಿಯರು ಆಟದ ಮೊದಲನೇ (ಗೆರೆ) ಎದುರು ಸಾಲಾಗಿ ನಿಲ್ಲುತ್ತಾರೆ. ಮತ್ತೊಂದು ಗುಂಪಿನ ಆರು ಹುಡುಗಿಯರು ಒಂದೊಂದು ಗೆರೆಯ ಮೇಲೆ ಒಬ್ಬೊಬ್ಬರಂತೆ ನಿಲ್ಲುತ್ತಾರೆ. ಎದುರು ನಿಂತ ಗುಂಪಿನವರು ಒಬ್ಬೊಬ್ಬರಾಗಿ ವಿರುದ್ಧ ಗುಂಪಿನ ಹುಡುಗಿಯರಿಂದ ಮುಟ್ಟಿಸಿ ಕೊಳ್ಳದೇ ಆರೂ ಗೆರೆಗಳನ್ನು ದಾಟಿ ಹೋಗಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸುತ್ತಾರೆ. ಎರಡನೇ ಗುಂಪಿನ ಹುಡುಗಿಯರು ತಾವು ನಿಂತ ಗೆರೆಯಲ್ಲಿಯೇ ಎಡಕ್ಕೆ ಬಲಕ್ಕೆ ಸರಿದಾಡುತ್ತ ಮೊದಲನೇ ಗುಂಪಿನ ಹುಡುಗಿಯರನ್ನು ತಮ್ಮ ಗೆರೆಯ ಮೇಲೆ ಹಾಯುವಾಗ ಮುಟ್ಟಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸುತ್ತಾರೆ. ಮುಟ್ಟಿಸಿಕೊಂಡವರು ಆಟಕ್ಕೆ ಹೊರಗಾಗುತ್ತಾರೆ. ೫ ರಿಂದ ೧೦ ನಿಮಿಷದರೆಗೆ ಉಪ್ಪು ಒಯ್ಯುವ ಗುಂಪಿನವರಿಗೆ ಅವಧಿಯನ್ನು ಕೊಡುವದು. ಮುಟ್ಟಿಸಿಕೊಳ್ಳದೇ ದಾಟಿದ ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬ ಹುಡುಗಿಗೆ ೧೫ ಗುಣಗಳಂತೆ ಉಪ್ಪು ಒಯ್ಯುವ ಗುಂಪಿಗೆ ಕೊಡುವುದು. ಎಲ್ಲ ಹುಡುಗಿಯರು ಯಶಸ್ವಿಯಾಗಿ ದಾಟಿದರೆ ಮತ್ತೆ ಅವರಿಗೆ ಹತ್ತು ಗುಣಗಳನ್ನು ಹೆಚ್ಚಿಗೆ ಕೊಡುವುದು.

ಮೊದಲನೇ ಗುಂಪಿನ ಆಟದ ಅವಧಿಯು ಮುಗಿದ ಮೇಲೆ ಸ್ವಲ್ಪ ವಿರಾಮ ಕೊಟ್ಟು ಎರಡನೇ ಗುಂಪಿನವರಿಗೆ ಉಪ್ಪು ಒಯ್ಯುವ ಸರದಿಯನ್ನು ಮತ್ತು ಮೊದಲನೇ ಗುಂಪಿನವರಿಗೆ ಗೆರೆ ಕಾಯುವ ಸರದಿಯನ್ನು ಕೊಡುವುದು. ಎರಡನೇ ಆಟ ಮುಗಿದ ಮೇಲೆ ಹೆಚ್ಚು ಗುಣಗಳನ್ನು ದೊರೆತ ಗುಂಪಿನವರು ಗೆದ್ದಂತೆ.

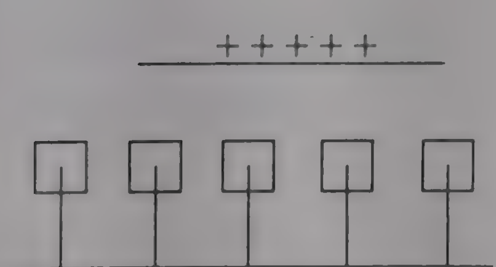
ಆಟದ ಚಿತ್ರ:



ಸೂಜಿ ದಾರ ಆಟ:

ಈ ಆಟದಲ್ಲಿ ಕನಿಷ್ಠ ಐದು ಜನ ಗರಿಷ್ಠ ಹತ್ತು ಜನ ಆಟಗಾರರು ಭಾಗವಹಿಸಬಹುದು. ಮೊದಲು ಆಟಗಾರರನ್ನು ಅಂದಾಜು ಎರಡು ಹೆಜ್ಜೆಗಳ ಅಂತರದಲ್ಲಿ ಸಾಲಾಗಿ ನಿಲ್ಲಿಸಬೇಕು. ಆಟದ ನಿರ್ದೇಶಕಿ ನಿಂತವರಿಗಿಂತ ೧೦೦ ಮೀಟರ್ ಅಂತರದ ದೂರದಲ್ಲಿ ಗೆರೆ ಹಾಕುತ್ತಾಳೆ. ಗೆರೆ ಮೇಲೆ ಮೇಜುಗಳು ಇಟ್ಟು ಮೇಜುಗಳ ಮೇಲೆ ಸೂಜಿ ದಾರ ಇಡುತ್ತಾರೆ. ನಂತರ ಆಟದ ನಿರ್ದೇಶಕಿ ಸೀಟಿ ಊದಿದ ಕೂಡಲೇ ಎಲ್ಲಾ ಆಟಗಾರರು ಓಡುತ್ತಾ ಹೋಗಿ ಮೇಜಿನ ಮೇಲಿಟ್ಟ ಸೂಜಿ ದಾರವನ್ನು ಪೋಣಿಸಿ ತೆಗೆದುಕೊಂಡು ಸೂಜಿ ಒಳಗೆ ದಾರವನ್ನು ಹಾಕಿ ವೇಗವಾಗಿ ಬಂದು ಮುಟ್ಟಬೇಕು. ಯಾರು ಸೂಜಿದಾರವನ್ನು ಕೆಳಗೆ ಬಿಳಿಸದಂತೆ ಮೊದಲ ನಿಂತ ಜಾಗಕ್ಕೆ ಬಂದು ನಿಲ್ಲುವರೋ ಅವಳು ಪ್ರಥಮ ಸ್ಥಾನ ಪಡೆಯುತ್ತಾರೆ. ಒಂದು ವೇಳೆ ಬರುವಾಗ ಸೂಜಿದಾರ ಕೆಳಗೆ ಬಿದ್ದರೆ ಅವರು ಪಂದ್ಯದಿಂದ ಹೊರಗೆ ಆಗುತ್ತಾರೆ.

ಈ ಆಟ ಸೂಕ್ಷ್ಮ ದೃಷ್ಟಿ ಮತ್ತು ದೂರ ದೃಷ್ಟಿ, ಚಾಣಕ್ಷತೆಯನ್ನು ಪ್ರದರ್ಶಿಸುವ ಆಟವಾಗಿದೆ.



ಓಡುವವರು

ಮೇಜುಗಳು ಮೇಲೆ ಇಟ್ಟ ಸೂಜಿದಾರ

ನಮ್ಮಪ್ಪಾ ಕಟ್ಟಿಸಿದ ಬಾವಿ ಆಟ:

ಈ ಆಟದಲ್ಲಿ ಐದು ಜನ ಹೆಣ್ಣು ಮಕ್ಕಳು ಭಾಗವಹಿಸುತ್ತಾರೆ. ಮೊದಲು ಐದು ಜನ ವೃತ್ತಾಕಾರದಲ್ಲಿ ನಿಂತು ಒಬ್ಬರು ಇನ್ನೊಬ್ಬರು ಕೈ ಹಿಡಿದುಕೊಂಡು ಒಬ್ಬಳು ತನ್ನ ಬಲಗಾಲನ್ನು

ಎಡಕಾಲಿನ ತೊಡೆಗೆ (ಮಂಡಿಗೆ) ಹಚ್ಚಿ ನಿಂತಿರುತ್ತಾಳೆ. ಇವಳ ತೊಡೆಯ ಮೇಲೆ ಎದುರಿನ ಆಟಗಾರಳು ತನ್ನ ಬಲಕಾಲನ್ನು ಎದುರಾಳಿಯ ತೊಡೆಯ ಮೇಲೆ ಇಡುತ್ತಾಳೆ. ಈಕೆಯ ತೊಡೆಯ ಮೇಲೆ ಇನ್ನೊಬ್ಬಳು ಎದುರಾಳಿ ಆಟಗಾರಳು ತನ್ನ ಬಲಕಾಲನ್ನು ಇಡುತ್ತಾಳೆ. ಹೀಗೆ ಐದು ಜನ ಆಟಗಾರರು ಒಬ್ಬರ ತೊಡೆಯ ಮೇಲೆ ಒಬ್ಬರು ಬಲಗಾಲನ್ನು ಇಡುತ್ತಾರೆ. ಎಲ್ಲಾ ಆಟಗಾರರು ಒಂಟಿ ಕಾಲ ಮೇಲೆ ನಿಂತುಕೊಂಡು ಒಬ್ಬರ ಕೈ ಒಬ್ಬರು ಕಟ್ಟಿಕೊಂಡು ಹಿಂಭಾಗದಿಂದ ಮುಂಭಾಗದ ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿ ಕೈಗಳು ತರುತ್ತಾ ಈ ಹಾಡನ್ನು ಹಾಡುತ್ತಾರೆ.

ನಮ್ಮಪ್ಪಾ ಕಟ್ಟಿಸಿದ ಬಾವಿ
ನಾ ಹೆಂಗಾ ಸೇಂದಲಿ ತಾಯಿ
ಕಲ್ಲು ಮುಳ್ಳು ಡುಮ್ಮುಕು
ಕಲ್ಲು ಮುಳ್ಳು ಡುಮ್ಮುಕು

ಎಂದು ಹಾಡುತ್ತಾರೆ. ನಂತರ ಒಂದೇ ಕಾಲಿನಿಂದ ನೆಲದ ಮೇಲೆ ಕುಳಿತುಕೊಂಡು ತೊಡೆಯ ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿ ಇರುವ ಜಾಗಕ್ಕೆ ಮನೆ ಎಂದು ತಿಳಿದುಕೊಂಡು ಆ ಮನೆಯನ್ನು ಸಾರಿಸಿ ನೀರಿನಿಂದ ಸ್ವಚ್ಛಗೊಳಿಸಿ, ಹೋಳಿಗೆ ಮಾಡಿ ಊರಿನ ಪೂಜಾರಿಗೆ ಕರೆಸುತ್ತಾರೆ. ಐದು ಮನೆಯಲ್ಲಿ ಊಟ ಮಾಡಿಕೊಂಡು ಹೋಗುವಾಗ ಪೂಜಾರಿ ಬಾಯಿಂದ ಪುರುಕ ಎಂಬ ಶಬ್ದಮಾಡಿ ಹೋಗುತ್ತಾನೆ. ಆಗ ಆಟಗಾರರು ಈಗ ಸ್ವಚ್ಛಗೊಳಿಸಿದ ನಮ್ಮ ಮನೆಯಲ್ಲಿ ಮತ್ತೆ ಹೊಲಸು ಮಾಡಿಬಿಟ್ಟನು. ಎಂದು ತಿಳಿದು ಅವನನ್ನು ಹೊಡೆಯಲು ಎಲ್ಲಾ ಆಟಗಾರರು ಬೆನ್ನುಟ್ಟುತ್ತಾರೆ. ಆಗ ಪೂಜಾರಿ ಓಡಿ ಹೋಗುತ್ತಾನೆ. ಇಲ್ಲಿಗೆ ಈ ಆಟ ಮುಗಿಯುತ್ತದೆ.

ಕಣ್ಣು ಕಟ್ಟುವ ಆಟಃ

ಈ ಆಟದಲ್ಲಿ ಕನಿಷ್ಠ ನಾಲ್ಕು ಗರಿಷ್ಠ ಹತ್ತು ಜನ ಭಾಗವಹಿಸಬಹುದು. ಈ ಹತ್ತು ಜನ ಹೆಣ್ಣು ಮಕ್ಕಳಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬಳು ನಿರ್ದೇಶಕಿ ಇರುತ್ತಾಳೆ. ಮೊದಲು ಒಂದು ಗೆರೆ ಎಳೆದು ಈ ಗೆರೆ ಮುಟ್ಟಿದವರು ಗೆದ್ದಂತೆ ಎಂದು ನಿರ್ದೇಶಕಿ ಆಟಗಾರರಿಗೆ ಸೂಚನೆ ಕೊಡುತ್ತಾಳೆ. ನಂತರ ಒಬ್ಬರ ಕಣ್ಣಿಗೆ ಬಟ್ಟೆ ಕಟ್ಟಿ ಕೈಯಲ್ಲಿ ಒಂದು ಕೋಲನ್ನು ಸಹಾಯಕ್ಕಾಗಿ ಕೊಟ್ಟು, ಅವಳ ಹಿಂದೆ ಉಳಿದ ಆಟಗಾರರು ಹಿಂಬಾಲಿಸುತ್ತಾರೆ. ದಾರಿಯಲ್ಲಿ ಕಲ್ಲು, ಮುಳ್ಳು ಇರದಂತೆ ನೋಡಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಅವಳು ನೇರವಾಗಿ ಗೆರೆಯ ಕಡೆಗೆ ಹೋಗಲಾರದೇ ಆ ಕಡೆ ಈ ಕಡೆ ಹೋದರೆ ಔಟಾಗುತ್ತಾಳೆ. ನೇರವಾಗಿ ಗೆರೆಗೆ ಮುಟ್ಟಿದರೆ ಗೆಲ್ಲುತ್ತಾಳೆ. ಸರದಿಯ ಪ್ರಕಾರ ಆಟ ಹೀಗೆ ಮುಂದುವರೆಯುತ್ತದೆ. ಯಾರು ನೇರವಾಗಿ ಗೆರೆಗೆ ಮುಟ್ಟಿದ್ದವಳು ಗೆಲ್ಲುತ್ತಾಳೆ.

ಮುಟ್ಟಾಟಃ

ಇದಕ್ಕೆ ಇನ್ನೊಂದು ಹೆಸರು ಕಂಚಿನ ಆಟ ಎಂದು ಕರೆಯುತ್ತಾರೆ. ಇದರಲ್ಲಿ ಕನಿಷ್ಠ ನಾಲ್ಕು, ಗರಿಷ್ಠ ಹತ್ತು ಜನ ಆಟಗಾರರು ಭಾಗವಹಿಸುತ್ತಾರೆ. ಇದು ಸಾಯಂಕಾಲದ ಸಮಯದಲ್ಲಿ ಈ ಆಟವನ್ನು ಆಡುತ್ತಾರೆ.

ಚಿತ್ತು ಪಟ್ಟು ಹಾಕುವ ಮೂಲಕ ಆಟಗಾರರಿಗೆ ಆಯ್ಕೆ ಮಾಡುತ್ತಾರೆ. ಎಲ್ಲಾ ಆಟಗಾರರು ಒಂದು ಕಡೆ ನಿಲ್ಲುತ್ತಾರೆ. ಆಟಗಾರತಿ ಸ್ವಲ್ಪ ದೂರ ನಿಂತು 'ಖೋರೆ ಖೋ' ಎಂದು ಕೇಳುತ್ತಾಳೆ. ಎಲ್ಲಾ ಆಟಗಾರರು ಬಾರೆ ಬಾ ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ. ಆಗ ಆಟಗಾರತಿ ಎತ್ತಿಂದ್ದು ಬರಲಿ ಎಂದು ಕೇಳುತ್ತಾಳೆ. ಎಲ್ಲಾ ಆಟಗಾರರು ಮೇಲಿಂದ ಬಾ ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ. ಆಗ ಆಟಗಾರರು ಕುಳಿತವರಿಗೆ ಮುಟ್ಟುತ್ತೇ ಅಥವಾ ನಿಂತಥರಿಗೆ ಮುಟ್ಟುತ್ತೇ ಎಂದು ಕೇಳುತ್ತಾರೆ. ಆಟಗಾರತಿ ಕುಳಿತವರಿಗೆ ಮುಟ್ಟುತ್ತೇನೆ. ಎಂದಾಗ ಎಲ್ಲಾ ಆಟಗಾರರು ನಿಂತುಕೊಂಡೆ ಇರಬೇಕು. ಎಲ್ಲಾ ಆಟಗಾರರು ದೂರ ದೂರ ನಿಂತು ಒಬ್ಬಾಕೆ ಕುಳಿತುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾಳೆ. ಆಕೆಗೆ ಮುಟ್ಟಲು ಹೋದರೆ ಅವಳು ಎದ್ದು ನಿಲ್ಲುತ್ತಾಳೆ ಮತ್ತು ಒಬ್ಬಾಕಿ ಕುಳಿತುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾಳೆ ಇದೇ ಕ್ರಮದಲ್ಲಿ ಆಟ ಮುಂದುವರೆಯುತ್ತದೆ. ಹೀಗೆ ಎದ್ದು ನಿಲ್ಲುವುದು, ಕೂಡುವುದು, ತಿರುಗಾಡುವ ಮೂಲಕ ಅವಳನ್ನು ಕಾಡಿಸುತ್ತಾರೆ. 'ನಿನ್ನ ಗಂಡಗ ರೊಟ್ಟಿ ಮಾಡುತ್ತೇನೆ' ಬಾ ಎಂದು ಹೇಳಿ ಕುಳಿತು ಎರಡು ಕೈಯಿಂದ ನೆಲಕ್ಕೆ ಬಡಿಯುವುದು ಮುಟ್ಟಲಿಕ್ಕೆ ಬಂದ ತಕ್ಷಣ ಎದ್ದು ನಿಲ್ಲುವುದು. ಹೀಗೆ ಆಟಗಾರತಿಗೆ ಸತಾಯಿಸಿ ಆನಂದಿಸುತ್ತಾರೆ. ಒಂದು ವೇಳೆ ಕುಳಿತವರಿಗೆ ಮುಟ್ಟಿದರೆ ಮುಟ್ಟಿಟ್ಟುಕೊಂಡವಳು ಮೊದಲಿನ ಆಟಗಾರತಿಯ ಕ್ರಮದಲ್ಲಿಯೇ ಆಟವನ್ನು ಆಡಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ.

ಹೆಂಡಿಯಾಟ (ಸೆಗಣಿಯಾಟ):

ಕ್ರಿಯೆಯ ಜೊತೆಗೆ ಹೆಂಡಿಯಾಟ ಸಾಗುತ್ತದೆ. ಇದರಲ್ಲಿ ಹೆಂಡಿ ಹೆಚ್ಚಿಗೆ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುವದು ವಿಶೇಷತೆ ಇದೆ. ಒಂದು ಕಡೆ ಕುಳಿತುಕೊಂಡು ಹೆಂಡಿ ಹಿಡಿದು ಕುಳ್ಳಿನಂತೆ ಬಡಿದು ನೆಲಕ್ಕೆ ಹೊಡೆದಾಗ ಹೆಚ್ಚು ತೂತು ಬೀಳುವವು. ಆದರ ತುಂಬ ಎದುರಾಳಿ ಹೆಂಡಿ ಹಚ್ಚಬೇಕು. ಹೀಗೆ ಯಾರ ಹೆಂಡಿ ಹೆಚ್ಚಿಗೆ ಆಗುತ್ತದೆ ಅವರು ಗೆದ್ದಂತೆ ಎಂದು ಹೇಳಬಹುದು.

ಖೋ ಖೋ ಆಟ

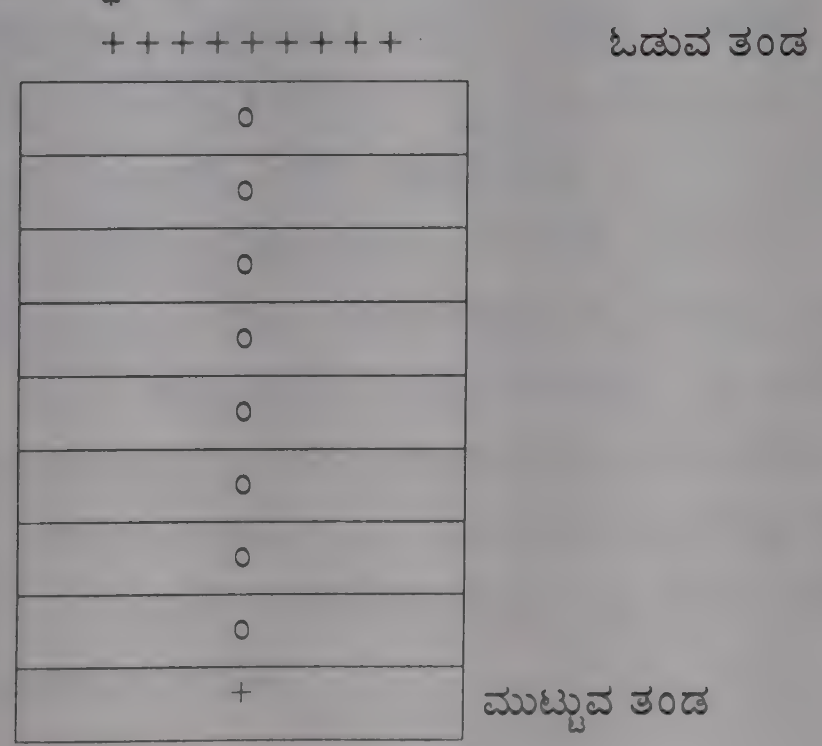
ಖೋ ಖೋ ಎಂದರೆ ಏಳು ಅಥವಾ ಎಚ್ಚರಿಕೆ ಎಂದರ್ಥ. ಇದರಲ್ಲಿ ಒಂದು ತಂಡದಲ್ಲಿ ಒಂಭತ್ತು ಆಟಗಾರರು ಇನ್ನೊಂದು ತಂಡದಲ್ಲಿ ಒಂಬತ್ತು ಆಟಗಾರರು ಇರುತ್ತಾರೆ. ಅವರಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬಳು ನಾಯಕಿಯಾಗಿರುತ್ತಾಳೆ ಹಾಗೂ ಮೂವರು ಜನ ಹೆಚ್ಚಿನ ಆಟಗಾರರು ಇರುವರು. ಇಬ್ಬರು ಸಹಾಯಕರಾಗಿ (ಅಂಪಿಯರ) ಇವರು ಗೆರೆಯ ಒಂದೊಂದು ಕೊನೆಯಲ್ಲಿ ನಿಂತಿರುತ್ತಾರೆ.

ಒಂದು ಗೆರೆಯ ಮೇಲೆ ಸಾಲಾಗಿ ಒಟ್ಟು ಆಟಗಾರರು ನಿಲ್ಲಬೇಕು. ನಾಯಕಿ ಹೇಳಿದ ಹಾಗೆ ನಿಂತವರು ಒಂದು, ಎರಡು, ಎಂದು ಉಚ್ಚರಿಸುತ್ತ ಒಂದು ಸಂಖ್ಯೆ ಹೇಳಿದವರು ಅದೇ ಗೇರೆಯ ಮೇಲೆ ನಿಂತು, ಎರಡು ಸಂಖ್ಯೆ ಹೇಳಿದವರು ಎರಡು ಹೆಜ್ಜೆ ಮುಂದೆ ಬರಬೇಕು. ಆಗ ಎರಡು ತಂಡಗಳಾಗಿ ನಿಲ್ಲುತ್ತಾರೆ. ಆಟದ ತಂಡಗಳು ಕಾಲಿನಿಂದ ಗೆರೆ ಹೊಡೆಯುತ್ತಾರೆ. ಅಗಲ ೨೩,೧ ಅಂಗುಲ ಉದ್ದ ೮೦ ಅಡಿ ೧ ಅಂಗಲ ಗೆರೆ ಹೊಡೆಯುತ್ತಾರೆ ಮತ್ತು ಎರಪು ಹೆಜ್ಜೆಗಳ ಅಂತರದಲ್ಲಿ ಒಂದು ಚಿಕ್ಕದಾದ ವರ್ತುಲ ಹಾಕಿ ಕೂಡುವ ಸ್ಥಳವನ್ನು ಗುರುತಿಸುತ್ತಾರೆ. ಎಂಟು ಜನ ಆಟಗಾರರು ಆ ಚಿಕ್ಕದಾದ ವರ್ತುಲದಲ್ಲಿ ವಿರುದ್ಧ ಮುಖಗಳಾಗಿ ಕೂಡಬೇಕು. ಒಂದು ಮುಟ್ಟುವ ತಂಡ

ಇನ್ನೊಂದು ಓಡುವ ತಂಡ, ಎರಡು ತಂಡದಲ್ಲಿ ಮೊದಲು ಯಾವ ತಂಡ ಓಡಬೇಕು ಎನ್ನುವುದನ್ನು ನಾಣ್ಯ ಅಥವಾ 'ಟಾಸ್' ಹಾರಿಸುವ ಮೂಲಕ ನಾಯಕಿ ಆಟವನ್ನು ನಿರ್ಧರಿಸುತ್ತಾಳೆ. ಆಟದ ಚಿಕ್ಕದಾದ ವರ್ತುಲದಲ್ಲಿ ಮುಟ್ಟುವ ತಂಡದ ಎಂಟು ಜನ ಆಟಗಾರರು ಎಡಗಾಲು ನೆಲದ ಮೇಲೆ ಜೋರಾಗಿ ಇಟ್ಟು ಬಲಗಾಲು ಮಡಚಿ ಬಲಗಾಲಿನ ಬೆರಳುಗಳು ಮಾತ್ರ ನೆಲಕ್ಕೆ ಹಚ್ಚಿ ಹಿಂಬಡಿ ಎತ್ತಿ ಇಡಬೇಕು ಎರಡು ಕೈಗಳು ಮೊಳಕಾಲಿನ ಮೇಲೆ ಇಟ್ಟು ಕೂಡುತ್ತಾರೆ.

ಆಟದ ಪ್ರಾರಂಭದಲ್ಲಿ ಓಡುವವರು ಮೊದಲು ಒಂದೇ ಸಲಕ್ಕೆ ಮೂವರು ಆಟದಲ್ಲಿ ಬಂದು ನಿಲ್ಲಬೇಕು. ಮುಟ್ಟುವ ತಂಡದಲ್ಲಿ ಎಂಟು ಜನ ಆಟಗಾರರು ವರ್ತುಲದಲ್ಲಿ ಕುಳಿತಕೊಂಡ ನಂತರ ಒಬ್ಬಳು ಮುಟ್ಟಲಿಕ್ಕೆ ಓಡುತ್ತಾಳೆ. ಒಂದು ಸುತ್ತ ಹಾಕಿದ ನಂತರ ಓಡುವ ತಂಡಕ್ಕೆ ಎಚ್ಚರಿಕೆ ಕೊಟ್ಟು ಮುಟ್ಟಲು ಹೋಗುತ್ತಾಳೆ. ಸಂದರ್ಭ ನೋಡಿ ಬೆನ್ನ ಹಿಂದೆ ಬಂದು ಖೋ ಕೊಡಬೇಕು. ಓಡುವ ತಂಪದವರು ಮುಟ್ಟಿಸಿ ಕೊಂಪರೆ ಅಥವಾ ಗೆರೆ ಹೊರಗೆ ಹೋದರೆ ಔಟಾಗುತ್ತಾರೆ. ಓಡುವ ತಂಪದವರು ಮುಟ್ಟುವ ತಂಪದವರ ಕೈಗೆ ಸಿಗಲಾರದ ಹಾಗೆ ತಪ್ಪಿಸಿಕೊಂಡು ಆಡಬೇಕು. ಆಟದಲ್ಲಿ ಹತ್ತು ನಿಮಿಷ ಸಮಯ ಕೊಪಲಾಗುತ್ತದೆ. ಹತ್ತು ನಿಮಿಷದಲ್ಲಿ ಯಾವ ತಂಪ ಹೆಚ್ಚು ಜನ ಆಟಗಾರರನ್ನು ಮುಟ್ಟುತ್ತಾರೆ ಆ ತಂಡಕ್ಕೆ ಗೆಲುವು ಸಿಗುತ್ತದೆ. ಒಂದು ವೇಳೆ ಹತ್ತು ನಿಮಿಷ ಒಳಗಾಗಿಯೇ ಅಂದರೆ ಐದು ಅಥವಾ ಏಳು ನಿಮಿಷದಲ್ಲಿ ಒಂದು ತಂಡದ ಎಲ್ಲಾ ಆಟಗಾರರನ್ನು ಮುಟ್ಟಿದರೆ ಇನ್ನು ಸ್ವಲ್ಪ ಸಮಯ ಇದ್ದರೆ ಅದೇ ತಂಡದ ಆಟಗಾರರು ಮೂವರು ಬರಬೇಕು ಹತ್ತು ನಿಮಿಷದವರೆಗೆ ಎಷ್ಟು ಜನರನ್ನು ಮುಟ್ಟುತ್ತೇವೆ ಎಂಬುದನ್ನು ತಂಡಗಳು ನೆನಪಿಟ್ಟುಕೊಂಡು ಆಡುತ್ತಾರೆ. ಸಮಯ ಮುಗಿದ ನಂತರ ಓಡಿದ ತಂಡದವರು ಕೂಡುತ್ತಾರೆ. ಕುಳಿತ ತಂಡದವರು ಓಡುತ್ತಾರೆ. ಹೀಗೆ ಖೋ ಖೋ ಆಟವನ್ನು ಆಡುತ್ತಾರೆ.

"ಇದು ಮಹಾಭಾರತ ಕಾಲದಷ್ಟು ಹಳೆಯದಿದ್ದು, ಈ ಆಟವು ಪುಣೆಯಲ್ಲಿ ಹುಟ್ಟಿತು. ಇದರ ಮೂಲ ಹೆಸರು ಚೇಜ ಹಾಗೂ ಡಾಜವೆಂದು ಇದೆ. ಅಂತೆ ೧೯೦೪ ರಲ್ಲಿ ಭಾರತೀಯ ಖೋ ಖೋ ಫೇಡರೇಶನ್ ಸಂಸ್ಥೆ ಪ್ರಾರಂಭವಾಯಿತು"[೧].



೧. ಸಮಗ್ರ ಕ್ರೀಡಾಲೋಕ: ಲೇ. ಎಂ. ವಿಶ್ವನಾಥ ಪು.–೮೪.

ಕಟ್ಟಿಗೆ (ಕೋಲು) ಆಟಃ

ಕಟ್ಟಿಗೆಯನ್ನು ಹಾರಿಸಿ ಆಡುವುದಕ್ಕೆ ಕಟ್ಟಿಗೆ ಆಟ ಎಂದು ಕರೆಯುತ್ತಾರೆ. ಆಟದಲ್ಲಿ ಐದರಿಂದ ಹತ್ತು ಜನ ಆಟಗಾರರು ಭಾಗವಹಿಸುತ್ತಾರೆ.

ಆಟದ ಆಯ್ಕೆ ವಿಧಾನಃ

ಇಲ್ಲಿ ಮೊದಲು ಮೂವರು ವೃತ್ತಾಕಾರದಲ್ಲಿ ನಿಂತು ಒಬ್ಬರ ಕೈಯಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬೊಬ್ಬರು ಕೈ ಬೆರಳು ಸೇರಿಸಿ, ತಮ್ಮ ತಮ್ಮ ಕೈ ಮೇಲೆ ಚಿತ್ತು ಪಟ್ಟು ಹಾಕುತ್ತಾರೆ. ಎಡಗೈ ಅಂಗೈ ಮೇಲೆ ಬಲಗೈಯ ಅಂಗೈ ಮೇಲೆ ಮುಖವಾಗಿ ಹಾಕಿದರೆ ಚಿತ್ತು ಎಂದು ಕೆಳಮುಖವಾಗಿ ಹಾಕಿದರೆ ಪಟ್ಟು ಎಂದು ಗುರುತಿಸುತ್ತಾರೆ. ಇಬ್ಬರು ಪಟ್ಟು ಹಾಕಿ ಒಬ್ಬಾಕೆ ಚಿತ್ತು ಹಾಕಿದರೆ ಅವಳು ಗೆದ್ದಂತೆ. ಗೆದ್ದವಳು ದೂರ ಸರಿದು ನಿಲ್ಲಬೇಕು. ಮತ್ತೆ ಇನ್ನೊಬ್ಬಳು ಬಂದು ಸೇರಿ ಮೊದಲಿನ ಹಾಗೆ ಚಿತ್ತು ಪಟ್ಟು ಹಾಕುತ್ತಾರೆ. ಮೂವರು ಪಟ್ಟು ಹಾಕುವಂತಿಲ್ಲ. ಚಿತ್ತು ಹಾಕುವಂತಿಲ್ಲ. ಇಬ್ಬರು ಚಿತ್ತು ಹಾಕಿದರೆ ಒಬ್ಬಾಕೆ ಪಟ್ಟು ಹಾಕಿದವಳು ಗೆದ್ದಂತೆ, ಮೂವರು ಸಮವಾಗಿ ಹಾಕಬಾರದು. ಹೀಗೆ ಒಬ್ಬರ ನಂತರ ಒಬ್ಬರು ಬಂದು ಚಿತ್ತು ಪಟ್ಟು ಮೂಲಕ ಗೆದಿಯುತ್ತಾರೆ. ಕೊನೆಯಲ್ಲಿ ಇಬ್ಬರು ಉಳಿದುಕೊಂಡರೆ ಗೆದ್ದವರಲ್ಲಿಯೇ ಒಬ್ಬರು ಅವರ ಸಹಾಯಕ್ಕಾಗಿ ಬಂದು ಇಬ್ಬರು ಪಟ್ಟು ಹಾಕಿದರೆ ಚಿತ್ತು ಹಾಕಿದವಳು ಗೆಲ್ಲುತ್ತಾಳೆ. ಸಹಾಯಕ್ಕಾಗಿ ಬಂದವಳು ಮೊದಲೇ ಗೆದ್ದವಳು ಇರುತ್ತಾಳೆ. ಆದ್ದರಿಂದ ಕೊನೆಯಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬಾಕೆಯ ಮೇಲೆ ಆಟವಾಗುತ್ತದೆ. ಆಕೆಗೆ ಕಳ್ಳಿ ಎಂದು ಗುರುತಿಸುತ್ತಾರೆ.

ಆಟದ ವಿಧಾನಃ

ಹತ್ತು ಜನ ಆಟಗಾರರ ಕೈಯಲ್ಲಿ ಮೂರು ಫೀಟಿನ ಕೋಲನ್ನು ಹಿಡಿದುಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ಕಳ್ಳಿ ಮೂರು ಫೀಟಿನ ಕೋಲು ತೆಗೆದುಕೊಂಡು ಎರಡು ಕೈಗಳು ಮೇಲೆ ಮಾಡಿ ನಿಲ್ಲಬೇಕು. ಆಟಗಾರರಲ್ಲಿಯೇ ಯಾರಾದರೂ ಒಬ್ಬರು ಕಳ್ಳಿಯ ಕೋಲನ್ನು ಅವರ ಕೋಲಿನಿಂದ ಹಾರಿಸಿ ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬರು ಕೋಲಿನ ಕೊನೆ ತುದಿ ಗಟ್ಟಿ ಇರುವ ನೆಲದ ಮೇಲೆ ಇಡಬೇಕು. ಆಗ ಕಳ್ಳಿ ಮುಟ್ಟಲಿಕ್ಕೆ ಬೆನ್ನ ಹಿಂದೆ ಇರುತ್ತಾಳೆ. ಕಳ್ಳಿಗೆ ತಪ್ಪಿಸಿಕೊಂಡು ಅವಳ ಕೋಲನ್ನು ಕೋಲಿನಿಂದಲೇ ಮುಂದು ಮುಂದಕ್ಕೆ ಹಾರಿಸುತ್ತಾ ಹೋಗಬೇಕು. ಕೋಲನ್ನು ಹಾರಿಸುವ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ಕಳ್ಳಿ ಮುಟ್ಟಿದರೆ ಮುಟ್ಟಿಸಿಕೊಂಡವಳ ಮೇಲೆ ಆಟವಾಗುತ್ತದೆ. ಕಳ್ಳಿ ಮುಟ್ಟಿದ ಸ್ಥಳದಿಂದ ಕುಂಟುತ್ತಾ ಮೊದಲಿನ ಜಾಗಕ್ಕೆ ಬಂದು ತಲುಪಬೇಕು. ಮುಟ್ಟಿಸಿಕೊಂಡವಳು ಕಳ್ಳಿ ಎಂದು ಗುರುತಿಸುತ್ತಾರೆ. ಈಕೆಯೂ ಮೊದಲಿನ ಕ್ರಮದಲ್ಲಿಯೇ ಆಡುತ್ತಾ ಹೋಗಬೇಕು. ಆಟದಲ್ಲಿ ಸಮಯದ ಮಿತಿ ಇಲ್ಲ.

ಆಧುನಿಕ ಸೌಲಭ್ಯಗಳಿಂದ ದೂರವಿರುವ ಹಳ್ಳಿಗಳಲ್ಲಿ ಈ ಕಟ್ಟಿಗೆ ಆಟವನ್ನು ಹೆಚ್ಚಾಗಿ ಆಡುತ್ತಾರೆ. ಸುಲಭವಾಗಿ ದೊರಕುವ ಕಟ್ಟಿಗೆ, ಕಲ್ಲು, ಮಣ್ಣು, ಬಳೆಚೂರು ಇಂತಹ ವಸ್ತು ಅವರ ಆಟದ ಸಾಮಗ್ರಿಗಳಾಗಿರುತ್ತವೆ.

ಜೋಕಾಲಿ ಆಟಃ

ನಾಗರ ಪಂಚಮಿ ಹಬ್ಬದಲ್ಲಿ ಅಥವಾ ಯುಗಾದಿ ಹಬ್ಬದ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ಈ ಜೋಕಾಲಿ ಆಟವನ್ನು ಆಡುತ್ತಾರೆ. ಗಿಡದ ಕೊಂಬೆಗಳಿಗೆ ಹಗ್ಗ ಕಟ್ಟಿ ಒಬ್ಬರು ಕುಳಿತುಕೊಂಡು ಅಥವಾ ಇಬ್ಬರು ಜೋಕಾಲಿಯ ಮೇಲೆ ನಿಂತುಕೊಂಡು ಆಡಬಹುದು. ಮೊದಲು ಯಾರಾದರೂ ಒಬ್ಬರು ಜೋಕಾಲಿಯನ್ನು ತೂಗುತ್ತಾರೆ. ಆ ಮೇಲೆ ಒಬ್ಬರ ನಂತರ ಒಬ್ಬರು ಸ್ವಶಕ್ತಿಯಿಂದ ನಿಂತಲ್ಲಿಯೇ ತಾವೆ ತೂಗಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಎಷ್ಟು ಸಮಯದವರೆಗೆ ಬೇಕಾದರೂ ಈ ಆಟವನ್ನು ಆಡಬಹುದು. ಕೆಲವೊಮ್ಮೆ ಸ್ಪರ್ಧೆಯನ್ನು ಏರ್ಪಡಿಸುತ್ತಾರೆ. ಈ ಜೋಕಾಲಿ ಆಟವು ಹಳ್ಳಿಗಳಲ್ಲಿ ಬಹಳ ಜನಪ್ರೀಯ ಆಟ. ಒಮ್ಮೊಮ್ಮೆ ಅಪಾಯಕಾರಿ ಸಹ ಆಗಬಹುದು. ಏಕೆಂದರೆ, ಜೋಕಾಲಿಯ ಮೇಲೆ ಕುಳಿತು ವೇಗದಿಂದ ತೂಗಿಕೊಳ್ಳುವಾಗ ಆಯ ತಪ್ಪಿ ಕೆಳಗೆ ಬಿದ್ದರೆ ಪೆಟ್ಟಾಗುವ ಸಂಭವವುಂಟು. ಕೆಲವೊಮ್ಮೆ ಪ್ರಾಣ ಹೋಗುವ ಸಂದರ್ಭವು ಒದಗಬಹುದು. ಹುಮ್ಮಸು, ಉತ್ಸಾಹ, ಲವಲವಿಕೆ, ಸಂತೋಷ ಈ ಆಟದಲ್ಲಿ ಕಾಣಬಹುದು. ಮನೋರಂಜನೆ, ಆನಂದ, ಸಂತೋಷ, ಆಡುವವರಿಗಲ್ಲದೇ ನೋಡುವವರಿಗೂ ಲಭಿಸುವುದು.

ಬಣ್ಣ ಬಣ್ಣದ ಉಡುಪುಗಳನ್ನು ಧರಿಸಿಕೊಂಡು ಜೋಕಾಲಿ ಆಡುವುದು, ಇನ್ನೊಂದು ಕಡೆ ತವರ ಮನೆಗೆ ಬಂದ ಹೆಣ್ಣು ಮಕ್ಕಳು ಬಣ್ಣ ಬಣ್ಣದ ರೇಷ್ಮೆ ಸೀರೆ ತೊಟ್ಟುಕೊಂಡು ಅಲಂಕಾರ ಮಾಡಿಕೊಂಡು ವೃತಾಕಾರದಲ್ಲಿ ನಿಂತು ಒಬ್ಬರ ಕೈ ಒಬ್ಬರು ಹಿಡಿದುಕೊಂಡು ಬುಲಾಯಿ ಹಾಡುಗಳನ್ನುಹಾಡುತ್ತಾ ಸಂತೋಷ ಮನರಂಜನೆಯನ್ನು ವ್ಯಕ್ತಪಡಿಸುತ್ತಾರೆ. ಸಾಂಸ್ಕೃತಿಕ ಸೌಂದರ್ಯವನ್ನು ಆ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ಕಾಣಬಹುದು.

ಕಾಲುದಾಟುವ ಆಟಃ

ಈ ಆಟದಲ್ಲಿ ಐದು ಜನ ಹೆಣ್ಣು ಮಕ್ಕಳು ಭಾಗವಹಿಸುತ್ತಾರೆ. ಚಿತ್ತು–ಪಟ್ಟು ಮೂಲಕ ಗೆದಿಯುತ್ತಾರೆ. ಸೋತವಳ ಮೇಲೆ ಆಟವಾಗುತ್ತದೆ. ಈ ಆಟವನ್ನು ಹೆಚ್ಚಾಗಿ ಮಳೆಗಾಲದಲ್ಲಿ ಆಡುತ್ತಾರೆ. ಯಾಕೆಂದರೆ ಹುಲ್ಲಿನ ಮೇಲೆ ಆಡಿದರೆ ತಮ್ಮ ಶರೀರಕ್ಕೆ ಎಲ್ಲಿಯೂ ಪೆಟ್ಟು ಹತ್ತಬಾರದು ಎಂಬ ಕಾರಣದಿಂದ ಆಡುತ್ತಾರೆ.

ಆಟಗಾರತಿ ಹುಲ್ಲಿನ ಮೇಲೆ ಕುಳಿತುಕೊಂಡು ಬಲಗಾಲನ್ನು ಉದ್ದಕ್ಕೆ ಚಾಚಿ ಕೊಡಬೇಕು. ಉಳಿದವರು ಕಾಲಿಗೆ ಹತ್ತಲಾರದ ಹಾಗೆ ದಾಟಬೇಕು. ನಂತರ ಎಡಗಾಲು ಬಲಗಾಲಿನ ಹೆಬ್ಬಟ್ಟಿನ ಮೇಲೆ ಇಡಬೇಕು. ಉಳಿದ ಆಟಗಾರರು ದಾಟಿದ ನಂತರ ಎರಡು ಕಾಲಿನ ಹೆಬ್ಬಟ್ಟಿನ ಮೇಲೆ ಬಲಗೈಯ ಕಿರು ಬೆರಳು ಇಡಬೇಕು. ಆಟಗಾರರು ದಾಟಬೇಕು. ಬಲಗೈಯ ಹೆಬ್ಬಟ್ಟಿನ ಮೇಲೆ ಎಡಗೈಯ ಕಿರು ಬೆರಳು ಇಡಬೇಕು. ಉಳಿದ ಆಟಗಾರರು ಕೈಗಳ ಮೇಲಿಂದ ದಾಟಬೇಕು. ಎಲ್ಲಿಯೂ ಕೂಡ ಕಾಲು ಕೈಗೆ ಹತ್ತಬಾರದು ಹತ್ತಿದ್ದವರ ಮೇಲೆ ಆಟವಾಗುತ್ತದೆ. ಹೀಗೆ ಆಡುವುದು ಮೊದಲ ಹಂತದ ಆಟ.

ಆಟದ ಎರಡನೆ ಹಂತದಲ್ಲಿ ಆಟ ತಲೆ ನೆಲಕ್ಕೆ ಹಚ್ಚಿ ಮೊಳಕಾಲು ನೆಲಕ್ಕೆ ಹಚ್ಚಿದರೆ ಆಟಗಾರರು ದಾಟುತ್ತಾರೆ. ಎಲ್ಲರು ದಾಟಿದ ನಂತರ ಎರಡು ಕೈಗಳು ನೆಲಕ್ಕೆ ಹಚ್ಚಿ ಮೊಳಕಾಲು ನೆಲಕ್ಕೆ ಹಚ್ಚಬೇಕು ಉಳಿದ ಆಟಗಾರರು ದಾಟುತ್ತಾರೆ. ಎಲ್ಲರು ದಾಟಿದ ನಂತರ ಸ್ವಲ್ಪ ದೂರದಿಂದ ಓಡಿ

ಬಂದು ಎರಡು ಕೈಗಳಿಂದ ಬೆನ್ನು ಬಡಿದು ದಾಟುತ್ತಾರೆ. ಇದಾದ ನಂತರ ಎರಡು ಕೈಗಳು ತೊಡೆಗೆ (ಮಂಡಿಗೆ) ಹಚ್ಚಿ ತಲೆ ಸ್ವಲ್ಪ ಬಾಗಿ ನಿಲ್ಲಿಸಬೇಕು. ಇದು ಎರಡನೆಯ ಹಂತ.

ಆಟದ ಮೂರನೆ ಹಂತದಲ್ಲಿ ಆಟಗಾರತಿ ತನ್ನ ಎರಡು ಕಾಲುಗಳು ಅಗಲವಾಗಿ ಮಾಡಿ ನಿಂತಿರುತ್ತಾಳೆ. ಉಳಿದ ಆಟಗಾರರು ಎರಡು ಕಾಲಿನ ಮಧ್ಯದಿಂದ ಒಬ್ಬೊಬ್ಬರು ಬಾಗಿ ಹೋಗಬೇಕು. ಹೀಗೆ ಮಾಡುವಾಗ ಆಟಗಾರತಿಗೆ ಅವರ ಮೈ ಕೈ ಎಲ್ಲಿಯೂ ಹತ್ತಲಾರದ ಹಾಗೆ ಬಾಗಿ ಹೋಗಬೇಕು. ಇದಕ್ಕೆ ಮಕ್ಕಳು ಹೆರುವದು (ಹಡೆಯುವುದು) ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ. ಮೂರನೆಯ ಹಂತದ ಆಟ ಇಲ್ಲಿಗೆ ಮುಗಿಯುತ್ತದೆ.

ಹಗ್ಗ ಜಿಗಿತದಾಟಃ

ಏಳು ಅಥವಾ ಎಂಟು ಮಳದ ಉದ್ದನೆಯ ಹಗ್ಗವನ್ನು ತೆಗೆದುಕೊಂಡು ಅದರ ಎರಡು ತುದಿಗಳನ್ನು ಕೈಯಲ್ಲಿ ಹಿಡಿದು ಜಿಗಿಯುತ್ತ ಎರಡು ಕಾಲುಗಳ ಕೆಳಗಿಂದ ಹಾದು ತಲೆಯ ಮೇಲೆ ಬರುವಂತೆ ಹಗ್ಗವನ್ನು ತಿರುಗಿಸಬೇಕು. ಹೀಗೆ ಜಿಗಿಯುತ್ತಾ ಹಗ್ಗವನ್ನು ತಿರುಗಿಸುತ್ತ ಹೋಗಬೇಕು. ಆಡುವವರು ಜಿಗಿದಾಗ ಹಗ್ಗ ಕಾಲುಗಳ ಕೆಳಗೆ ಹಾದು ಹೋಗುವಂತೆ ತಿರುಗಿಸುವುದೇ ಈ ಆಟದಲ್ಲಿ ತೋರುವ ಜಾಣ್ಮೆ, ಈ ಆಟವನ್ನು ಬೇರೊಂದು ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಅಂದರೆ ಆಡುವವಳು ಇನ್ನೊಬ್ಬಳನ್ನು ಎದುರುನಲ್ಲಿ ನಿಲ್ಲಿಸಿಕೊಂಡು ಹಗ್ಗವನ್ನು ತಿರುಗಿಸುತ್ತಾ ಏಕ ಕಾಲಕ್ಕೆ ಜಿಗಿಯುವರು ಇದು ಆಟದ ಇನ್ನೊಂದು ವಿಶೇಷತೆಯಾಗಿದೆ. ಏಕೆಂದರೆ ಒಬ್ಬಳು ಹಗ್ಗ ತಿರುಗಿಸುತ್ತಿರುವಾಗ ಎದುರಿನವಳು ತನ್ನ ಸಮತೋಲನವನ್ನು ಕಾಯ್ದುಕೊಂಡು ಜಿಗಿಯುವುದು ವಿಶಿಷ್ಟವಾಗಿದೆ. ಈ ಆಟದಲ್ಲಿ ಯಾರು ಹೆಚ್ಚು ಜಿಗಿತಗಳನ್ನು ಸಂಪಾದಿಸುತ್ತಾರೊ ಅವರು ಗೆಲುವನ್ನು ಸಾಧಿಸುತ್ತಾರೆ. ಹಗ್ಗದ ಆಟವಾಡಲು ಉತ್ಸಾಹದೊಂದಿಗೆ ಸಶಕ್ತತೆಯೂ ಮುಖ್ಯ ಅಶಕ್ತರಿಗೆ ಈ ಆಟದಲ್ಲಿ ಅವಕಾಶವಿಲ್ಲ. ಹಗ್ಗದಾಟದಿಂದ ನಮ್ಮ ಕೈಕಾಲುಗಳಿಗೆ ಶಕ್ತಿಯನ್ನು ದೊರೆಯುತ್ತದೆ. ನಮ್ಮ ಶ್ವಾಸಕೋಶದ ಮಲಿನಗಾಳಿ ಹೊರಗೆ ಹೋಗಿ ಶುದ್ಧವಾದ ಗಾಳಿ ಒಳಗೆ ಸೇರಿ ಮನುಷ್ಯನಲ್ಲಿ ಹೊಸ ಚೈತನ್ಯ ಲವಲವಿಕೆ ಕಾಣಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತದೆ. ತಿಂದ ಆಹಾರ ಚೆನ್ನಾಗಿ ಜೀರ್ಣವಾಗುತ್ತದೆ.

ಚಮಚ ಮತ್ತು ನಿಂಬೆ ಹಣ್ಣಿನ ಆಟಃ

ಈ ಆಟದಲ್ಲಿ ಕನಿಷ್ಠ ಐದು ಜನ ಗರಿಷ್ಠ ಹತ್ತು ಜನ ಆಟಗಾರರ ಭಾಗವಹಿಸಬಹುದು. ಸಮಾನಾಂತರದಲ್ಲಿ ಎರಡು ಗೆರೆ ಹಾಕುತ್ತಾರೆ. ಒಂದು ಗೆರೆ ಮೇಲೆ ಸಾಲಾಗಿ ನಿಂತುಕೊಂಡು ಆಟಗಾರರ ಎದುರಿನ ಗೆರೆಯ ಅಂತರ ಹತ್ತು ಮೀಟರ್ ದೂರದಲ್ಲಿ ಇರುತ್ತದೆ. ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬರ ಬಾಯಿಯಲ್ಲಿ ಒಂದೊಂದು ಚಮಚ ಅದರ ಮೇಲೆ ಒಂದೊಂದು ನಿಂಬೆ ಹಣ್ಣು ಸಹಿತ ಇಟ್ಟುಕೊಂಡು ನಿಂತಿರುತ್ತಾರೆ. ನಿರ್ದೇಶಕಿಯ ನಿರ್ದೇಶನದಂತೆ ಸೀಟಿ ಊದಿದ ಕೂಡಲೇ ಆಟಗಾರರು ಆ ಗೆರೆಯನ್ನು ತಲುಪಬೇಕು.

ವೇಗವಾಗಿ ಓಡುವಾಗ ನಿಂಬೆ ಹಣ್ಣು ಕೆಳಗೆ ಬೀಳದಂತೆ ಸೂಚಿಸಿದ ಗೆರೆಯನ್ನು ಯಾರು ಮೊದಲು ಮುಟ್ಟುತ್ತಾರೋ ಅವರು ಗೆಲ್ಲುತ್ತಾರೆ. ಒಂದು ವೇಳೆ ಓಡುವ ಸಮಯದಲ್ಲಿ ನಿಂಬೆ ಹಣ್ಣು ಕೆಳಗೆ ಬಿದ್ದರೆ ಔಟು ಆಗುತ್ತಾರೆ.

ಈ ಆಟದಲ್ಲಿ ವಿಶೇಷವಾಗಿ ಸಮತೋಲನ ಕಾಯ್ದುಕೊಳ್ಳುವಿಕೆಯನ್ನು ಗಮನಿಸಬಹುದು. ಅತ್ತಿತ್ತ ಅಲುಗಾಡಿ ನಿಂಬೆ ಹಣ್ಣು ಬೀಳದಂತೆ ನೇರವಾದ ದೃಷ್ಟಿಯಿಂದ ಓಡುವುದರಿಂದ ಮಾನಸಿಕ ಏಕಾಗ್ರತೆ ಉಂಟಾಗುತ್ತದೆ.

· + + + + + +

———————————— ನಿಂತ ಗೆರೆ

———————————— ಮುಟ್ಟುವ ಗೆರೆ.

ಓಡುವ ಸ್ಪರ್ಧೆ:

ಈ ಆಟದಲ್ಲಿ ಹತ್ತು ಜನ ಆಟಗಾರರು ಭಾಗವಹಿಸುತ್ತಾರೆ. ಈ ಆಟಕ್ಕೆ ಒಬ್ಬಳು ನಿರ್ದೇಶಕಿ ಆಗಿರುತ್ತಾಳೆ. ನಿರ್ದೇಶಕಿ ಸೂಚಿಸಿದ ಸೂಚನೆಗಳನ್ನು ಆಟಗಾರರು ಪಾಲಿಸಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ. ಒಂದು ಗೆರೆ ಮೇಲೆ ಹತ್ತು ಆಟಗಾರರು ಸಾಲಾಗಿ ನಿಂತುಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ನಿಂತ ಗೆರೆಯಿಂದ ಇಪ್ಪತ್ತು ಅಡಿ ಅಂತರದ ದೂರದಲ್ಲಿ ಒಂದು ಗೆರೆ ಹಾಕಿ ಗುರುತಿಸುತ್ತಾಳೆ. ನಿರ್ದೇಶಕಿ ಸೀಟಿ ಊದಿದ ತಕ್ಷಣ ಎಲ್ಲಾ ಆಟಗಾರರು ಓಡುತ್ತಾ ಹೋಗಿ ಆ ಗೆರೆ ಮುಟ್ಟಿ ಪುನಃ ಮೊದಲು ನಿಂತ ಸ್ಥಾನದಲ್ಲಿ ಯಾರು ಮೊದಲು ಬಂದು ನಿಲ್ಲುತ್ತಾರೊ ಅವರಿಗೆ ಪ್ರಥಮ ಸ್ಥಾನ ದೊರೆಯುತ್ತದೆ.

ಅತ್ತೆ ಸೊಸೆ ಆಟ

ಈ ಆಟದಲ್ಲಿ ಎಷ್ಟು ಜನರಾದರೂ ಭಾಗವಹಿಸಬಹುದು. ಇದರಲ್ಲಿ ಇಬ್ಬರು ಹೆಣ್ಣು ಮಕ್ಕಳು ಅತ್ತೆ ಸೊಸೆಯ ಪಾತ್ರ ವಹಿಸುತ್ತಾರೆ. ಉಳಿದವರು ಒಂದು ಕಡೆ ಸಾಲಾಗಿ ತಮ್ಮ ಎರಡು ಕಾಲುಗಳನ್ನು ಉದ್ದಕ್ಕೆ ಚಾಚಿ ಕೂಡುತ್ತಾರೆ. ಈ ಆಟಗಾರರಿಗೆ ದನಗಳು ಎಂದು ಭಾವಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಅತ್ತೆ ಎಲ್ಲಾ ದನಗಳ ಹಾಲು ಹಿಂಡಿಕೊಂಡು ಬಾ ಎಂದು ಸೊಸೆಗೆ ಹೇಳುತ್ತಾಳೆ. ಆಗ ಸೊಸೆ ಒಂದು ತಂಬಿಗೆ (ಲೋಟ) ತೆಗೆದುಕೊಂಡು ಹೋಗಿ ಸಾಲಾಗಿ ಕಾಲುಗಳು ಚಾಚಿ ಕುಳಿತುಕೊಂಡ ಆಟಗಾರರ ಕಾಲಿನ ಬೆರಳುಗಳಿಗೆ ಕೈ ಹಿಡಿದು ಎಳೆಯುವಾಗ ಆಟಗಾರರು ಕಾಲಿನಿಂದ ಒದಿಯುತ್ತಾರೆ. ಆಗ ಸೊಸೆ ನನಗೆ ದನಗಳು ಹಾಲು ಕೊಡುತ್ತಿಲ್ಲ. ಎಂದು ಅತ್ತೆಗೆ ಹೇಳುತ್ತಾಳೆ. ಆಗ ಸೊಸೆಗೆ ಬಯ್ಯುತ್ತಾಳೆ. ನಂತರ ಅತ್ತೆ ತಾನೆ ಹಾಲು ಹಿಂಡಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾಳೆ. ಆಟಗಾರರು ಅಂದರೆ ದನಗಳು ಅತ್ತೆಗೆ ಒದಿಯುವುದಿಲ್ಲ. ಹಾಲನ್ನು ಹಿಂಡಿಕೊಂಡು ಮನೆಯಲ್ಲಿ ಮುಚ್ಚಿಟ್ಟು ಹೊಲಕ್ಕೆ ಹೋಗುತ್ತಾಳೆ. ಆಗ ಸೊಸೆ ಬಂದು ಅಷ್ಟು ಹಾಲು ಕುಡಿದು ಖಾಲಿ ಮಾಡಿ ಇಡುತ್ತಾಳೆ. ಹೊಲದಿಂದ ಮನೆಗೆ ಬಂದ ಅತ್ತೆ ಹಾಲನ್ನು ನೋಡುತ್ತಾಳೆ. ಅಲ್ಲಿ ಹಾಲು ಇರುವುದಿಲ್ಲ. ಸೊಸೆಗೆ ಕೇಳುತ್ತಾಳೆ. ಸೊಸೆ ಬೆಕ್ಕು ಕುಡಿದಿದೆ ಎಂದು ನೆಪ ಹೇಳಿ ತಪ್ಪಿಸಿಕೊಳ್ಳಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸುತ್ತಾಳೆ. ಆದರೆ ಅತ್ತೆ ನಾಯಿ, ಬೆಕ್ಕು, ನನ್ನ ಜೊತೆಗೆ ಬಂದಿವೆ ಎನ್ನುತ್ತಾಳೆ. ಆಗ ಸೊಸೆ ತಪ್ಪಿನಲ್ಲಿ ಸಿಕ್ಕಿ ಬೀಳುತ್ತಾಳೆ. ಆಗ ಅತ್ತೆ ಸೊಸೆಗೆ ಹೊಡೆಯಲು ಬೆನ್ನಟ್ಟುತ್ತಾಳೆ.

ಹತ್ತನೀನ ಸೊಸೆ

ಹೊಡೆಬ್ಯಾಡ ಅತ್ತೆ

ಹತ್ತ ನೀನ ಸೊಸೆ

ಹೊಡೆಬ್ಯಾಡ ಅತ್ತೆ ಎನ್ನುತ್ತಾಳೆ.

ದನಗಳಾಗಿದ್ದ ಎಲ್ಲಾ ಆಟಗಾರರು ಬಂದು ಸೊಸೆಗೆ ಹೊಡೆಯುವುದನ್ನು ನಿಲ್ಲಿಸುತ್ತಾರೆ. ಇದೇ ರೀತಿ ಪುನಹ ಆಡುವುದನ್ನು ಕಾಣುತ್ತೇವೆ. ಆಗಿನ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ಮನೆಯ ಕುಟುಂಬದಲ್ಲಿ ಅತ್ತೆ ಪಾತ್ರ ಪ್ರಮುಖವಾಗಿತ್ತು. ಅತ್ತೆ ಸೊಸೆಯನ್ನು ಬೈಯಲಿಕ್ಕೆ ಅವಕಾಶ ದೊರೆಯುತ್ತಿತ್ತು. ಆಗಿನ ಸಮಾಜದಲ್ಲಿ ಸೊಸೆಯಂದಿರನ್ನು ಅತ್ತೆ ಯಾವ ರೀತಿ ನಡೆಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಿದ್ದರು ಎಂಬುದನ್ನು ಆಟದ ಮುಖಾಂತರ ತಿಳಿದುಕೊಳ್ಳಬಹುದು.

ಗಂಡಸರ ಆಟಗಳು:

* ಗಾಳಿ ಪಟದಾಟ	ಕಬಡಿ ಆಟ
* ಗಿಲ್ಲಿಫಣಿ ಆಟ	ಟೊಂಬರಿ ಆಟ
* ಝೂಡಫಣಿಯಾಟ	ಫಣಿ ಚೆಂಡಾಟ
* ಕುಸ್ತಿಯಾಟ	ಭಾರ ಎತ್ತುವ ಸ್ಪರ್ಧೆ
* ಕಪ್ಪೆಯಾಟ	ಬಾಣ ಹೊಡೆಯುವ ಆಟ.
* ಗೋಟಿ ಆಟ	ಕೋಲಾಟ
* ಲಗೋರಿ ಆಟ	ಕಾಮಣ್ಣ ಸತ್ತಾನ ಆಟ
* ಕುರ್ಚಿ ಆಟ ಟೋಂಬರಿ ಆಟ	ರಂಗಿನ ಆಟ
* ಆಕಳು ಹುಲಿ ಆಟ	ಮಾವಿನ ಟೀಪದಾಟ
* ಬುಗುರಿಯಾಟ	ದನಗಳಿಗೆ ದೀಪ ಬೆಳಗುವ ಆಟ.

ಗಾಳಿಪಟದಾಟ:

ಜನಪ್ರಿಯ ಆಟವಾಗಿರುವ ಗಾಳಿಪಟದಾಟ ಬಾಲಕರಿಂದ ಹಿಡಿದು ವಯಸ್ಕರವರೆಗೆ ಆಟವನ್ನು ಆಡುತ್ತಾರೆ. ಗಾಳಿಗೆ ಹೆಸರಾದ ಆಷಾಢ ಶ್ರಾವಣ ಮಾಸಗಳಲ್ಲಿ ಈ ಆಟ ಹೆಚ್ಚಾಗಿ ಆಡಲಾಗುತ್ತದೆ. ವಿವಿಧ ಆಕಾರದಲ್ಲಿ ಕಾಗದ ಹಾಗು ಬಿದಿರು ಸೀಳಿನ ತುಂಡುಗಳಿಂದ ರಚನೆಗೊಳ್ಳುವ ಗಾಳಿಪಟಗಳ ವರ್ಣ ವರ್ಣನಾತೀತವಾದದ್ದು. ಕೆಲವು ಗಾಳಿಪಟಗಳಿಗೆ ಬಾಲಂಗೋಚಿ ಇದ್ದರೆ ಇನ್ನು ಕೆಲವಕ್ಕೆ ಎರಡು ಕಿವಿಗಳೊಂದಿಗೆ ಬಾಲಂಗೋಚಿ ಇರುತ್ತದೆ. ಮತ್ತು ಕೆಲವು ಬಾಲಂಗೋಚಿ ಇಲ್ಲದೆಯೂ ಇರುತ್ತವೆ. ಗಾಳಿಪಟದ ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿ ಸೂತ್ರದ ದಾರವನ್ನು ಇರುತ್ತದೆ. ಇದು ಪಟ ಹಾರಾಡಲು ಅನುಕೂಲವಾಗುವಂತೆ ಕಟ್ಟಲಾಗುತ್ತದೆ. ಒಂದೊಮ್ಮೆ ಗಾಳಿಪಟ ಬಿದ್ದರೂ ಜಗ್ಗಿದರೂ ಹರಿಯದ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಅನುಕೂಲವಾಗುವಂತೆ ಇದನ್ನು ಕಟ್ಟಲಾಗುತ್ತದೆ.

ಮನೆಯ ಮಾಳಿಗೆಯ ಮೇಲೆ, ಬಯಲು ಪ್ರದೇಶಗಳಲ್ಲಿ ನಿಂತು ಗಾಳಿಪಟವನ್ನು ಬಿಡುತ್ತಾರೆ. ಸಾಕಷ್ಟು ಉದ್ದನೆಯ ದಾರವನ್ನು ಹೊಂದಿ ಅದಕ್ಕೆ ಗಾಜಿನ ಪುಡಿಯನ್ನು ಲೇಪಿಸುತ್ತಾರೆ. ಯಾಕೆಂದರೆ ಇನ್ನೊಬ್ಬನ ಗಾಳಿಪಟವನ್ನು ದಾರದಿಂದಲೇ ಹೊಡೆದುರುಳಿಸಬೇಕೆಂಬ ಸ್ಪರ್ಧೆ ಇದಕ್ಕೆ

ಕಾರಣವಾಗುತ್ತದೆ. ಯಾರ ಗಾಳಿಪಟ ಹೆಚ್ಚು ಎತ್ತರಕ್ಕೆ ಹೋಗುತ್ತದೆ ಎಂಬುದೇ ಇಲ್ಲಿ ಕುತೂಹಲವನ್ನು ಹುಟ್ಟಿಸುತ್ತದೆ.

ಭಾರತದ ಬಹುತೇಕ ಎಲ್ಲ ಪ್ರದೇಶಗಳಲ್ಲಿ ಪ್ರಚಲಿತವಿರುವ ಜನಪದ ಆಟವಿದು. ಇತ್ತೀಚೆಗೆ ಅನೇಕ ಸಂಘ ಸಂಸ್ಥೆಗಳು, ಪತ್ರಿಕೆಗಳು ಗಾಳಿಪಟದಾಟದ ಸ್ಪರ್ಧೆಯನ್ನು ಏರ್ಪಡಿಸಿ ಪ್ರೋತ್ಸಾಹಿಸುತ್ತಿವೆ. ಈ ಕಾರಣ ಇದು ಹೆಚ್ಚು ಹೆಚ್ಚು ಪ್ರಚಾರ ಪಡೆದು ಜನಪ್ರಿಯವಾಗಲು ಕಾರಣವಾಗಿದೆ.

ಗಿಲ್ಲಿಫಣಿ ಆಟಃ

ಈ ಆಟದಲ್ಲಿ ಇಂತಿಷ್ಟು ಆಟಗಾರರಿಬೇಕು ಎಂಬ ನಿಯಮವಿಲ್ಲ. ಆದರೆ ಕನಿಷ್ಠ ಪಕ್ಷ ಇಬ್ಬರು ಆದರೂ ಇರಬೇಕು.

ಈ ಆಟದ ಸಾಧನ ಗಿಲ್ಲಿ ಮತ್ತು ಫಣಿ ಆಗಿರುತ್ತದೆ. ಒಂದು ಒಂದೂವರೆ ಅಡಿ ಉದ್ದದ ಕೈ ಹಿಡಿತಕ್ಕೆ ತಕ್ಕುದಾದ ಕೋಲಾಗಿರುತ್ತದೆ. ಗಿಲ್ಲಿ ಒಂದು ಗೇಣು (ಮೂರು ಅಂಗುಲ) ಉದ್ದದ ಫಣಿಯಂತೆ ಇರುವ ಕೋಲಿಗೆ ಎರಡು ಕಡೆ ಚೂಪಾಗಿ ಕೆತ್ತಿದ್ದು ಇರುತ್ತದೆ. ಇವೆರಡನ್ನೂ ಉಪಯೋಗಿಸಿ ಆಡಲು ಅರ್ಧ ಅಂಗುಲ ಆಳದ ಕೊರೆತವನ್ನು ಮಾಡುತ್ತಾರೆ. ಅದನ್ನು ತಗ್ಗು ಎಂದು ಕರೆಯುತ್ತಾರೆ. ಈ ತಗ್ಗಿನ ಮೇಲ್ಭಾಗದಲ್ಲಿ ಗಿಲ್ಲಿಯನ್ನು ಇಟ್ಟು ಆಟಗಾರನು ಚಿಮ್ಮುತ್ತಾನೆ. ಇವನಿಗೆ ವಿರುದ್ಧವಾಗಿ ಆಡುವವನು ಅದನ್ನು ಕ್ಯಾಚ್ ಹಿಡಿಯಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸುತ್ತಾನೆ. ಸಿಕ್ಕರೆ ಆಟಗಾರನ ಆಟ ಅಲ್ಲಿಗೆ ಮುಕ್ತಾಯವಾದಂತಾಗುತ್ತದೆ. ಕ್ಯಾಚ್ ಹಿಡಿಯದಿದ್ದರೆ ಆಟ ಮುಂದುವರೆಯುತ್ತದೆ.

ತಗ್ಗಿನಿಂದ ಚಿಮ್ಮಿದ ಗಿಲ್ಲಿ ಬಿದ್ದ ಜಾಗದಿಂದ ತಗ್ಗಿನ ಮೇಲೆ ಅಡ್ಡಲಾಗಿಟ್ಟಿರುವ ಫಣಿಗೆ ಹೊಡೆಯಬೇಕು. ಇಲ್ಲವೆ ಕನಿಷ್ಠ ಪಕ್ಷ ಫಣಿಯ ಒಂದು ಅಳತೆಯ ಸಮೀಪದಲ್ಲಿ ಬಿದ್ದರೆ ಆಟಗಾರ ಹೊರಹೋಗುತ್ತಾನೆ. ಇವು ಎರಡು ಆಗದೇ ಹೋದಾಗ ಆಟಗಾರ ಫಣಿಯನ್ನು ತೆಗೆದುಕೊಂಡು ಗಿಲ್ಲಿಯ ಒಂದು ಭಾಗಕ್ಕೆ ಹೊಡೆದ ಮೇಲೆ ಪುಟಿಯುವಂತೆ ಮಾಡಿ ಜೋರಾಗಿ ಮತ್ತೆ ಫಣಿಯಿಂದ ಹೊಡೆಯಬೇಕು. (ಕ್ರಿಕೇಟ್‌ನಲ್ಲಿ ಬ್ಯಾಟ್‌ನಿಂದ ಚೆಂಡಿಗೆ ಹೊಡೆಯುವ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ) ಗಿಲ್ಲಿ ಎಷ್ಟು ದೂರ ಹೋಗಿ ಬಿದ್ದಿದೆ ಎಂಬುದನ್ನು ಫಣಿಯಿಂದ ಅಳೆಯುತ್ತ ಏಕ್, ದೋ, ತೀನ್, ಚಾರ್ ಈ ರೀತಿ ಎಣಿಸುತ್ತಾ ಸಾಗುತ್ತಾರೆ. ಇದರಲ್ಲಿ ಹೆಚ್ಚಿನ ಎಣಿಕೆ ಮಾಡಿದವರು ಗೆದ್ದಂತಾಗುತ್ತದೆ.

ಈ ಆಟದಲ್ಲಿ ಆಟಗಾರ ಗಿಲ್ಲಿಯನ್ನು ಪುಟಿಸಿ ಹೊಡೆದಾಗ ಅದನ್ನು ಎದುರಾಳಿಗಳು ಕ್ಯಾಚ್ ಹಿಡಿದರೆ ಅವನು ಆಟದಿಂದ ಹೊರಗೆ ಸರಿದಂತಾಗುತ್ತದೆ. ಆಟಗಾರ ಹೊಡೆದ ಗಿಲ್ಲಿ ತಗ್ಗಿನ ಸಮೀಪ ಬಿದ್ದು ಆ ದೂರವನ್ನು ಎದುರಾಳಿ ಜಿಗಿದರೆ ಆಟಗಾರ ಔಟ್ ಆಗುತ್ತಾನೆ. ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಒಬ್ಬ ಆಟಗಾರನಿಗೆ ಗಿಲ್ಲಿಯನ್ನು ಮೂರು ಸಲ ಪುಟಿಸಿ ಹೊಡೆಯಲು ಅವಕಾಶವಿರುವುದುಂಟು. ಕೊನೆಗೆ ಗಿಲ್ಲಿ ಎಲ್ಲಿ ಬೀಳುತ್ತದೆಯೋ ಅಲ್ಲಿಂದಲೇ ಫಣಿಯಿಂದ ಎಣಿಸಲಾಗುತ್ತದೆ.



ಝೂಡಫಣಿ ಆಟ:

ಒಂದು ಮರದ ಕೊಂಬೆಯಿಂದ ಇನ್ನೊಂದು ಕೊಂಬೆಗೆ ಮಂಗನಂತೆ ಜಿಗಿಯುವ ಈ ಆಟಕ್ಕೆ ಗಿಡಮಂಗನಾಟ ಎಂದು ಕರೆಯುತ್ತಾರೆ. ಇದರಲ್ಲಿ ಇಂತಿಷ್ಟೆ ಆಟಗಾರರು ಇರಬೇಕು ಎಂಬ ನಿಯಮವಿಲ್ಲ. ಈ ಆಟದಲ್ಲಿ ಆಟಗಾರರು 'ಚೆಕ್' ಹಾಕುವ ಮೂಲಕ ಕಳ್ಳನನ್ನು ಆಯ್ಕೆ ಮಾಡುತ್ತಾರೆ. ಚಿಕ್ಕದಾದ ಮರಕ್ಕೆ ಅನೇಕ ಟೊಂಗೆಗಳನ್ನು ಹೊಂದಿರುವ ಮರದ ಕೆಳಗೆ ಒಂದು ವೃತ್ತವನ್ನು ಎಳೆಯುತ್ತಾರೆ. ಈ ವೃತ್ತದ ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿ ನಿಂತು ಒಂದು ಕೋಲನ್ನು ಒಬ್ಬ ತನ್ನ ಬಲಕಾಲಿನ ಮಧ್ಯದಿಂದ ದೂರ ಹೋಗುವಂತೆ ಎಸೆಯಬೇಕು. ಈಗ ಎಸೆದವನನ್ನು ಒಳಗೊಂಡಂತೆ ಆಟಗಾರರೆಲ್ಲ ಗಿಡ ಏರುತ್ತಾರೆ. ಕಳ್ಳನಾದವ ಆ ಕೋಲನ್ನು ತಂದು ವೃತ್ತದಲ್ಲಿಟ್ಟು ಗಿಡ ಏರಿ ಆಟಗಾರರಲ್ಲಿ ಯಾರನ್ನಾದರೂ ಒಬ್ಬನನ್ನು ಸ್ಪರ್ಶ ಮಾಡಬೇಕು. ಅವನು ಯಾರನ್ನು ಮುಟ್ಟುತ್ತಾನೆಯೋ ಅವನು ಕಳ್ಳನಾಗುತ್ತಾನೆ. ಒಂದು ವೇಳೆ ಕಳ್ಳನಾದವ ಮರವೇರಿದಾಗ ಆಟಗಾರನೊಬ್ಬ ಜಿಗಿದು ಮರದ ಕೆಳಗಿನ ಕೋಲನ್ನು ಮತ್ತೆ ಎಸೆದರೆ ಕಳ್ಳ ಕೆಳಗಿಳಿದು ಕೋಲನ್ನು ವೃತ್ತದೊಳಗೆ ತಂದಿಟ್ಟು ಯಾರನ್ನಾದರೂ ಮುಟ್ಟಬೇಕು. ಇತ್ತ ಕೋಲನ್ನು ವೃತ್ತದಲ್ಲಿ ಕಾಯ್ದುಕೊಂಡು ಆಟಗಾರರಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬರನ್ನಾದರೂ ಸ್ಪರ್ಶ ಮುಟ್ಟುವ ತನಕ ಆತ ಕಳ್ಳನಾಗಿಯೇ ಆಡಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ. ಸ್ಪರ್ಶ ಮಾಡಿದಾಗ ಮುಟ್ಟಿಸಿಕೊಂಡಾತ ಕಳ್ಳನಾಗುತ್ತಾನೆ. ಈಗ ಉಳಿದ ಆಟಗಾರರೆಲ್ಲ ಮರದಿಂದ ಕೆಳಗೆ ಬರಬೇಕು. ಮೊದಲಿನಂತೆ ಮತ್ತೆ ಒಬ್ಬರ ನಂತರ ಒಬ್ಬರು ಕೋಲನ್ನು ಎಸೆಯಬೇಕು. ಹೀಗೆಯೇ ಆಟ ಮನರಂಜನಾತ್ಮಕವಾಗಿ ಮುಂದುವರೆಯುತ್ತಾ ಹೋಗುತ್ತದೆ. ಎಷ್ಟು ಸಮಯದವರೆಗೂ ಈ ಆಟವನ್ನು ಆಡಬಹುದು.

ಕುಸ್ತಿಯಾಟ:

ಶಕ್ತಿ ಮತ್ತು ಯುಕ್ತಿಯಿಂದ ಪರಸ್ಪರರಲ್ಲಿ ಎದುರಾಳಿಯಾಗಿ 'ಚಿತ್' ಮಾಡುವ ಆಟವಿದು, ತನ್ನದೇ ಆದ ಐತಿಹಾಸಿಕತೆ ಹೊಂದಿರುವ ಈ ಆಟ. ಬಾಲಕರಿಂದ ವಯಸ್ಕರು ಆಡುವ ಆಟವಾಗಿದೆ. ಬಯಲ ಹೊಲದಲ್ಲಿ ಇಲ್ಲವೆ ಕೆಂಪು ಅಥವಾ ಕಪ್ಪು ಮಣ್ಣು ಇದ್ದಲ್ಲಿ ಇದರ ಅಖಾಡಾವನ್ನು ವೃತ್ತಾಕಾರ ಇಲ್ಲವೆ ಚೌಕಾಕಾರವಾಗಿ ನಿರ್ಮಿಸುತ್ತಾರೆ. ಇದರ ಸುತ್ತ ಜನ ನೋಡಲು ನಿಂತಿರುತ್ತಾರೆ. ಮಸ್ತಿಯಿಂದ ಆಡುವ ಕುಸ್ತಿ ಆಟದಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸುವವರನ್ನು ಜಟ್ಟಿಗಳೆಂದು ಕರೆಯುವುದುಂಟು. ಇವರು ಆಡುವಾಗ ಬಿಗಿಯಾದ ಹನುಮಾನ ಚಡ್ಡಿ (ಕಾಚಾ) ಯನ್ನು ಮಾತ್ರ ಧರಿಸಿರುತ್ತಾರೆ.

ಇಬ್ಬರು ಆಟಕ್ಕಿಳಿಯುವ ಮುನ್ನ ಜಟ್ಟಿಗಳು ದೈಹಿಕ ವ್ಯಾಯಾಮ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ನಂತರ ಶಕ್ತಿ-ಯುಕ್ತಿಗಳಿಂದ ಕಾದಾಡಿ ಒಬ್ಬ ತನ್ನ ಎದುರಾಳಿಯನ್ನು ಎರಡು ಭುಜಗಳ ಹಿಂಭಾಗ ನೆಲಕ್ಕೆ ಹತ್ತುವ ಹಾಗೆ ಚಿತ್ ಮಾಡಬೇಕು. ಚಿತ್ ಮಾಡಿದ ವ್ಯಕ್ತಿ ಈ ಆಟದಲ್ಲಿ ಗೆದ್ದಂತಾಗುತ್ತದೆ.

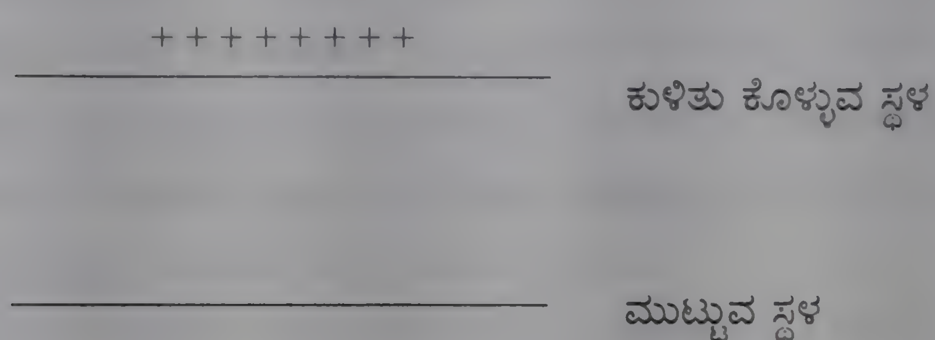
ಬಹಳ ಹೊತ್ತಿನವರೆಗೆ ಯಾರು ಯಾರನ್ನು ಚಿತ್ ಮಾಡದಿದ್ದರೆ ನಿರ್ಣಾಯಕರಾಗಿರುವವರು ಯಾರು ಚೆನ್ನಾಗಿ ಆಡಿದ್ದಾರೆಂಬುದನ್ನು ನಿರ್ಧರಿಸಿ ಗೆಲುವನ್ನು ಘೋಷಿಸುತ್ತಾರೆ.

ಕಪ್ಪೆಯಾಟಃ

ಕಪ್ಪೆಯ ಹಾಗೆ ಜಿಗಿಯುತ್ತಾ ಹೋಗುವುದರಿಂದ ಇದನ್ನು ಕಪ್ಪೆಯಾಟ ಎಂದು ಕರೆಯುತ್ತಾರೆ. ಇದರಲ್ಲಿ ಎಷ್ಟು ಜನ ಆಟಗಾರರು ಭಾಗವಹಿಸಬಹುದು. ಇದನ್ನು 'ಕಪ್ಪೆ ಓಟ'ವೆಂದೂ ಕೂಡಾ ಕರೆಯಬಹುದು.

ಒಂದು ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಪಡಿಸಿದ ಸ್ಥಳದಲ್ಲಿ ಹಾಕಿದ ಗೆರೆಯ ಮೇಲೆ ಎಲ್ಲಾ ಆಟಗಾರರು ಸಾಲಾಗಿ ಕುಳಿತುಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ಅವರು ಓಡಿ ತಲುಪಲು ಒಂದು ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಜಾಗವನ್ನು ಸೂಚಿಸುತ್ತಾರೆ. ಆಟಗಾರರು ಕುಳಿತಲ್ಲಿಂದ ಕಪ್ಪೆಯಂತೆ ಜಿಗಿದು ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಪಡಿಸಿದ ಸ್ಥಳವನ್ನು ಯಾರು ಮೊದಲು ಮುಟ್ಟುತ್ತಾರೊ ಅವರು ಗೆಲ್ಲುತ್ತಾರೆ.

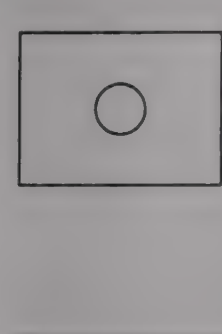
ಪ್ರಾಣಿಯ ಚಟುವಟಿಕೆಯನ್ನು ಅನುಕರಿಸುವ ಈ ಆಟದಿಂದ ದೈಹಿಕ ವ್ಯಾಯಾಮದೊಂದಿಗೆ ಮಾನಸಿಕ ದೃಢತೆಯೂ ಸಿಗುತ್ತದೆ.



ಗೋಟಿ (ಗೋಲಿ) ಆಟಃ

ಗೋಟಿ ಆಟಕ್ಕೆ ಗೋಲಿ ಆಟವೆಂದು ಕರೆಯುತ್ತಾರೆ. ಇದರಲ್ಲಿ ಇಬ್ಬರು ಆಟಗಾರರು ಇರುತ್ತಾರೆ. ಈ ಆಟದಲ್ಲಿ ಹಲವು ವಿಧ ಉಂಟು.

ಹುಡುಗರು ಸಮತಟ್ಟಾದ ನೆಲದಲ್ಲಿ ಸಣ್ಣದಾದ ಕುಣಿ (ತಗ್ಗು) ತೆಗೆಯುತ್ತಾರೆ. ಆ ತಗ್ಗಿನ ಒಂದು ಗೇಣು ಅಂತರದಲ್ಲಿ ಚೌಕಾಕಾರದ ಗೆರೆ ಹಾಕುತ್ತಾರೆ. ಕುಣಿಗೆ ನೇರವಾದ ಹತ್ತು ಅಡಿ ದೂರದಲ್ಲಿ ಒಂದು ಗೆರೆ ಹಾಕಿ ಗುರುತು ಮಾಡುತ್ತಾರೆ. ಈ ಗೆರೆಯ ಮೇಲೆ ನಿಂತು ಆಡಬೇಕಾದದ್ದು ಆಟದ ನಿಯಮ.



ಇಬ್ಬರು ಆಟಗಾರರು ಒಂದೊಂದು ಗೋಟಿಗಳನ್ನು ಕೂಡಿಸಿ ಒಬ್ಬನ ನಂತರ ಒಬ್ಬನು ಆಡಲು ಆರಂಭಿಸುತ್ತಾರೆ. ಆಟಗಾರನು ಗೆರೆಯ ಮೇಲೆ ನಿಂತು ಅಥವಾ ಕುಳಿತು ಕುಣಿಯ ಕಡೆಗೆ ಗೋಟಿಗಳನ್ನು ಉರುಳಿಸುತ್ತಾನೆ. ಕುಣಿಯಲ್ಲಿ ಬಿದ್ದರೆ ಗೆದ್ದಂತೆ. ಒಂದು ವೇಳೆ ಕುಣಿಯಲ್ಲಿ ಬೀಳದಿದ್ದ

ಪಕ್ಷದಲ್ಲಿ ಆಟ ಮುಂದುವರೆಯುತ್ತದೆ. ಆ ಚೌಕಾಕಾರದಲ್ಲಿ ಬಿದ್ದ ಗೋಟಿಗಳು ತನ್ನ ಎದುರಾಳಿ ಸೂಚಿಸಿದ ಗೋಟಿಗೆ ತನ್ನಲ್ಲಿದ್ದ ಇನ್ನೊಂದು ಟಿವ್ವರ ಗೋಟಿಯಿಂದ ಹೊಡೆಯಬೇಕು. ಆ ಗೋಟಿಗೆ ಸ್ಪರ್ಶ ಆದರೆ ಗೆದ್ದಂತೆ. ಇಲ್ಲದಿದ್ದರೆ ಇವನ ಹಾಗೆ ಇನ್ನೊಬ್ಬನು ಎದುರಾಳಿ ಆಡಬೇಕು. ಹೀಗೆ ಸರದಿ ಪ್ರಕಾರ ಆಟ ಆಡುತ್ತಾರೆ.

ಈ ಆಟ ಇನ್ನೊಂದು ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಆಡುತ್ತಾರೆ. ಆಟಗಾರರು ಇಂತಿಷ್ಟೇ ಇರಬೇಕೆಂಬ ನಿಯಮವಿಲ್ಲ. ಸಮತಟ್ಟಾದ ಜಾಗದಲ್ಲಿ ವೃತ್ತಾಕಾರವಾಗಿ ಒಂದು ಗೆರೆಯನ್ನು ಎಳೆಯುತ್ತಾರೆ. ವೃತ್ತದ ಒಂದು ಕಡೆಗೆ ೩–೪ ಅಡಿ ದೂರದಲ್ಲಿ ಅಡ್ಡ ಗೆರೆಯೊಂದನ್ನು ಎಳೆಯಲಾಗುತ್ತದೆ. ಮೇಲಿನ ಆಟದಂತೆ ಕ್ರಮವಾಗಿ ಒಬ್ಬೊಬ್ಬರು ಆಡುವದೆಂದು ನಿರ್ಣಯ ಮಾಡಲಾಗುತ್ತದೆ. ನಂತರ ಮೊದಲನೆಯ ಆಟಗಾರನಾದವನು ತಲಾ ಒಂದು ಅಥವಾ ಎರಡರಂತೆ ಗೋಟಿಗಳನ್ನು ಕೂಡಿಸಿ ಗೆರೆಯ ಹಿಂಭಾಗದಲ್ಲಿ ಕುಳಿತುಕೊಂಡು ವೃತ್ತದಲ್ಲಿ ಹರವುತ್ತಾನೆ.

ನಂತರ ಒಂದಕ್ಕೆ ಗುರಿಯಿಟ್ಟು ಹೊಡೆಯಲು ಸ್ಪರ್ಶ (ತಾಗಿದರೆ) ಆಮೇಲೆ ಗೋಟಿಗಳು ಅವನದಾಗುತ್ತವೆ. ಸ್ಪರ್ಶ ಆಗದಿದ್ದರೆ ನಂತರದವನು ಆಡುತ್ತಾನೆ. ಹೀಗೆ ಯಾರು ಹೆಚ್ಚು ಹೊಡೆಯುತ್ತಾರೊ ಆ ಗೋಟಿಗಳು ಅವರದಾಗುತ್ತವೆ. ಆಟಗಾರನು ಗೋಟಿಗಳನ್ನು ಎಸೆದಾಗ ವೃತ್ತದ ಹೊರಗೆ ಹೋದ ಗೋಟಿಗಳು ಆಟದ ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ ಬರುವುದಿಲ್ಲ. ಆಟಗಾರ ಗುರಿಯಿಟ್ಟು ಹೊಡೆದ ಗೋಟಿಗಳೆರಡು ವೃತ್ತ ದಾಟಬೇಕು ಎಂಬ ನಿಯಮ ಉಂಟು.

ಹೀಗೆ ಈ ಆಟವನ್ನು ಎಷ್ಟು ಸಮಯದವರೆಗೂ ಆಡಬಹುದು. ಇದರಲ್ಲಿ ಎರಡು ಪ್ರಕಾರದ ಆಟವನ್ನು ತಿಳಿಸಲಾಗಿದೆ. ಈ ಆಟವನ್ನು ಆಡುತ್ತಾ ಹೋದರೆ ಕಳೆ ಏರುತ್ತದೆ. ಹಾಗೆ ಆಡಬೇಕು ಅನ್ನಿಸುತ್ತದೆ. ಒಂದು ರೀತಿ ಮನುಷ್ಯನಿಗೆ ರಂಜನೆ ಈ ಆಟವನ್ನು ದೊರಕಿಸಿಕೊಡುತ್ತದೆ. ಇಂದೂ ಈ ಆಟ ಆಡುವದನ್ನು ಕಡಿಮೆಯಾಗಿದೆ. ಪ್ರಾಚೀನ ಕಾಲದಲ್ಲಿ ಎಲ್ಲರ ಮನೆಯೊಳಗೆ ಗೋಟಿಗಳನ್ನು ಜೋಪಾನವಾಗಿ ಇಡುತ್ತಿದ್ದರು. ಸಮಯ ಸಿಕ್ಕಾಗ ಮನೋರಂಜನೆಗಾಗಿ ಆಡುತ್ತಿದ್ದರು. ಗ್ರೀಸ್ ಚಕ್ರವರ್ತಿ ಅಗಸ್ಟಸನು ಗೋಟಿಯಾಟವನ್ನು ಆಡಿದನು. ಎಂಬುದನ್ನು ಅಧ್ಯಯನದ ಮೂಲಕ ತಿಳಿದು ಬರುತ್ತದೆ. ಈ ಆಟ ಇಂದು ಆಡುವುದು ಮರೆಯಾಗಿದೆ. ಬೀದರ ಜಿಲ್ಲೆಯ ಹುಮನಾಬಾದ ತಾಲೂಕಿನ ಮರಕಲ್ ಮತ್ತು ಸೀತಾಳಗೆರಾ ಎಂಬ ಹಳ್ಳಿಗಳಲ್ಲಿ ಇಂದಿಗೂ ಈ ಆಟ ಆಡುವುದನ್ನು ಕಾಣುತ್ತೇವೆ. ಈ ಮುಂದೆ ಬರುವ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಗೋಟಿ ಆಟವನ್ನು ಛಾಯಾ ಚಿತ್ರಗಳಲ್ಲಿ ತೋರಿಸಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ.

ಲಗೋರಿ ಆಟಃ

ಹುಮನಾಬಾದ ತಾಲೂಕಿನ ಹಳ್ಳಿಗಳಲ್ಲಿ ಈ ಲಗೋರಿ ಆಟವನ್ನು ಆಡುತ್ತಾರೆ. ಇದರಲ್ಲಿ ಆಟಗಾರರು ಎರಡು ತಂಡಗಳಾಗಿ ವಿಭಾಗಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಪ್ರತಿಯೊಂದು ತಂಡದಲ್ಲೂ ಸಮಾನ ಸಂಖ್ಯೆಯ ಆಟಗಾರರು ಇರುತ್ತಾರೆ. ಇದನ್ನು ಹೆಚ್ಚಾಗಿ ಹುಡುಗರು ಆಡುತ್ತಾರೆ.

ಚಪ್ಪಟೆಯಾದ ಏಳು ಕಲ್ಲುಗಳನ್ನು ಒಂದರ ಮೇಲೆ ಒಂದರಂತೆ ಇಟ್ಟಾಗ ಉಂಟಾಗುವ ರಚನೆಯನ್ನು ಲಗೋರಿ ಅಥವಾ ಗೋರಿಯೆಂದು ಕರೆಯುತ್ತಾರೆ. ಇದರಿಂದ ಈ ಆಟಕ್ಕೆ ಈ ಹೆಸರು ಬಂದಿದೆ.

ಆಟಗಾರರು ಆಟವಾಡಲು ನಿರ್ಧರಿಸಿದ ಮೈದಾನದಲ್ಲಿ ಬಂದು ಸೇರುತ್ತಾರೆ. ಆಟಕ್ಕೆ ಮೊದಲು ಲಗೋರಿ ಕಟ್ಟುವುದಕ್ಕಾಗಿ ಚಪ್ಪಟೆಯಾದ ಏಳು ಕಲ್ಲಿನ ತುಂಡುಗಳನ್ನು ಆಯ್ಕೆ ಮಾಡುತ್ತಾರೆ. ಆಟಗಾರರನ್ನು ಎರಡು ತಂಡಗಳಲ್ಲಿ ವಿಭಾಗಿಸಿಕೊಳ್ಳಲಾಗುತ್ತದೆ. ಪ್ರತಿಯೊಂದು ತಂಡದಲ್ಲೂ ಸಮಾನ ಸಂಖ್ಯೆಯ ಆಟಗಾರರು ಇರಬೇಕು. ಒಂದು ತಂಡದ ಆಟಗಾರರು ಚೆಂಡಿನಿಂದ ಲಗೋರಿಗೆ ಹೊಡೆಯುತ್ತಾರೆ. ಇನ್ನೊಂದು ತಂಡದ ಆಟಗಾರರು ಲಗೋರಿಯನ್ನು ಕಟ್ಟುತ್ತಾರೆ. 'ಟಾರ್ಸ್' ಹಾಕುವ ಮೂಲಕ ಮೊದಲು ಲಗೋರಿ ಕಟ್ಟುವವರು ಯಾರು ಎಂಬುದನ್ನು ನಿರ್ಧರಿಸಲಾಗುತ್ತದೆ. ಲಗೋರಿ ಹೊಡೆಯುವ ಆಟಗಾರನು ಲಗೋರಿಗಿಂತ ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಅಳತೆಯ ದೂರದಲ್ಲಿ ಹಾಕಿದ ಗೆರೆಯ ಮೇಲೆ ನಿಂತು ಚೆಂಡಿನಿಂದ ಲಗೋರಿಯ ಇನ್ನೊಂದು ಮಗ್ಗುಲಲ್ಲಿ ನಿಂತು ಚೆಂಡನ್ನು ಹಿಡಿಯುತ್ತಾರೆ. ಲಗೋರಿಯ ಮೇಲೆ ಬಡಿದ ಚೆಂಡು ಲಗೋರಿಗೆ ತಾಗದೇ ನೇರವಾಗಿ ವಿರುದ್ಧ ಆಟಗಾರರ ಕೈ ಸೇರಿದರೆ ಆಗ ಲಗೋರಿಗೆ ಹೊಡೆದ ಆಟಗಾರನು ಮತ್ತೊಮ್ಮೆ ಹೊಡೆಯುವಂತಿಲ್ಲ. ನಂತರ ಆ ತಂಡದ ಎರಡನೇ ಆಟಗಾರನು ಲಗೋರಿಗೆ ಹೊಡೆಯತ್ತಾನೆ.

ಹೀಗೆ ಹೊಡೆದಾಗ ಲಗೋರಿ ಮುರಿದು ಕಲ್ಲುಗಳು ಚೆಲ್ಲುತ್ತವೆ. ಆಗ ಲಗೋರಿ ಮುರಿದ ಆಟಗಾರರು ಅದನ್ನು ಮರಳಿ ಕಟ್ಟಬೇಕು. ಹೀಗೆ ಕಟ್ಟುವಾಗ ವಿರುಧ್ಧ ಆಟಗಾರನು ಚೆಂಡಿನಿಂದ ಕಟ್ಟುವ ಆಟಗಾರರಿಗೆ ಬಡಿಯುತ್ತಾರೆ. ಹೀಗೆ ಬಡಿಯುವಾಗ ಚೆಂಡು ತಾಗಿದರೆ ಆ ತಂಡವು ಆಟವನ್ನು ಬಿಟ್ಟುಕೊಡಬೇಕು. ಲಗೋರಿ ಕಟ್ಟುವ ತಂಡವು ವಿರುಧ್ಧ ಆಟಗಾರರ ಚೆಂಡಿನ ಪೆಟ್ಟಿನಿಂದ ತಪ್ಪಿಸಿಕೊಂಡು ಬಿದ್ದ ಲಗೋರಿಯನ್ನು ಮತ್ತೆ ರಚಿಸಿ ಆ ರೀತಿ ರಚಿಸಿದ ಆಟಗಾರನು ಲಗೋರಿ ಎನ್ನಬೇಕು ಆಗ ಅವರಿಗೆ ಒಂದು ಅಂಕ ಸಿಗುತ್ತದೆ. ಹೀಗೆ ಯಾವ ತಂಡ ಹೆಚ್ಚು ಅಂಕ ಗಳಿಸುತ್ತದೊ ಅದು ಗೆಲ್ಲುತ್ತದೆ.

+ + + + + +

———————————— ಹೊಡೆಯುವ ತಂಡ

+ + + + + +

———————————— ಕಟ್ಟುವ ತಂಡ

ಕುರ್ಚಿ ಆಟಃ

ಈ ಆಟದಲ್ಲಿ ಎಷ್ಟು ಆಟಗಾರರು ಭಾಗವಹಿಸುತ್ತಾರೊ ಅದಕ್ಕಿಂತ ಒಂದು ಕಡಿಮೆ ಕುರ್ಚಿ ಇಡುತ್ತಾರೆ. ಒಂದು ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಜಾಗದಲ್ಲಿ ಕುರ್ಚಿಗಳು ವೃತ್ತಾಕಾರದಲ್ಲಿ ಹಿಂದೆ-ಮುಂದೆ ಮಾಡಿ ಇಡುತ್ತಾರೆ. ಒಬ್ಬ ಗಂಟೆ ಬಾರಿಸುತ್ತಾ ಇರುತ್ತಾನೆ. ಅದು ಯಾವಾಗ ನಿಲ್ಲಿಸುತ್ತಾನೊ ಆಗ ಆಟಗಾರರು ತಿರುಗುವುದನ್ನು ಬಿಟ್ಟು ಕುರ್ಚಿಯನ್ನು ಹಿಡಿದುಕೊಳ್ಳಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ. ಯಾರಿಗೆ ಕುರ್ಚಿ ಸಿಗುವುದಿಲ್ಲ ಅವರು ಆಟದಿಂದ ಹೊರಗೆ ಬರಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ. ಒಂದು ಕುರ್ಚಿ ತೆಗೆದಿಡುತ್ತಾರೆ. ಮತ್ತೆ ಬೆಲ್ ಬಾರಿಸುತ್ತ ಹೋದಂತೆ ಆಟಗಾರರು ಕುರ್ಚಿಯ ಸುತ್ತಾ ತಿರುಗುತ್ತಾ ಇರುತ್ತಾರೆ. ಬೆಲ್ ಬಾರಿಸಿದ್ದು, ನಿಲ್ಲಿಸಿದ ತಕ್ಷಣ ಕುರ್ಚಿಗಳನ್ನು ಹಿಡಿದುಕೊಳ್ಳಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ. ಇದೇ ರೀತಿ ಆಟವನ್ನು ಆಡುತ್ತಾ

ಹೋದಾಗ ಕೊನೆಯಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬರೆ ಉಳಿದುಕೊಂಡವರು ಗೆದ್ದಂತೆ. ಸೂಕ್ಷ್ಮತೆ, ಕ್ರಿಯಾಶೀಲತೆಯನ್ನು ಬೆಳೆಸುವುದರೊಂದಿಗೆ ಈ ಆಟವು ದೇಹದ ಬೆಳವಣಿಗೆಯನ್ನು ವರ್ಧಿಸುತ್ತದೆ.

ಆಕಳು ಹುಲಿ ಆಟಃ

ಹತ್ತು ಜನರು ವರ್ತುಲಾಕಾರವಾಗಿ ಕೈ ಕೈ ಹಿಡಿದು ನಿಲ್ಲುತ್ತಾರೆ. ಆಟಗಾರರಲ್ಲಿಯೆ ಒಬ್ಬ ಹುಲಿ ಇನ್ನೊಬ್ಬ ಆಕಳು ಆಗುತ್ತಾರೆ. ಹುಲಿಯನ್ನು ಕೋಟೆಯ ಒಳಗೆ ಹೋಗಲು ಬಿಡುವುದಿಲ್ಲ. ಆಕಳಿಗೆ ಬಿಡುತ್ತಾರೆ.

ಹುಲಿಯಾದ ಆಟಗಾರನು ಬಲಾತ್ಕಾರದಿಂದ ಒಳಹೊಕ್ಕಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸುತ್ತಾನೆ. ಆಗ ಉಳಿದ ಆಟಗಾರರು ತಡೆಹಿಡಿಯುತ್ತಾರೆ. ಶಕ್ತಿ ಬಲಾತ್ಕಾರದಿಂದ ಹುಲಿಯಾದವನು ಒಳಹೊಕ್ಕು ಆಕಳನ್ನು ಮುಟ್ಟಬಹುದು. ಹುಲಿ ಬಾಗಿಲಿನ ಹತ್ತಿರ ಬಂದರೂ ಹುಲಿ ಆಕಳಿಗೆ ಸ್ಪರ್ಶ ಮಾಡುವುದು ಸುಲಭವಾಗುತ್ತದೆ. ಆಕಳು ಹೊರಗೆ ಹೋದರೆ ಹುಲಿ ಮುಟ್ಟಲು ಓಡಿ ಬರುತ್ತದೆ. ಮುಟ್ಟಿದರೆ ಆಕಳಾದವನು ಔಟ ಆದಂತೆ. ಹುಲಿಯಾದವನು ಗೆಲ್ಲುತ್ತಾನೆ. ಮತ್ತೆ ಇದೇ ಕ್ರಮದಲ್ಲಿ ಹಸುವಾದವನು ಹುಲಿಯಾಗಿ, ಹುಲಿಯಾದವನು ಹಸುವಾಗಿ ಆಡುತ್ತಾರೆ.

ಬುಗುರಿ ಆಟಃ

ಬುಗುರಿ ಆಟವು ಕರ್ನಾಟಕದ ಎಲ್ಲೆಡೆ ಹಾಗೂ ಭಾರತದ ಬಹುತೇಕ ಕಡೆಗಳಲ್ಲಿ ಪ್ರಚಲಿತವಿದ್ದ ಜಾನಪದ ಆಟ. ಇದನ್ನು ಬಾಲಕರಿಂದ ಹಿಡಿದು ವಯಸ್ಕರ ವರೆಗೂ ಆಡುತ್ತಾರೆ. ಕಟ್ಟಿಗೆಯ ತುಂಡೊಂದನ್ನು ಗೋಲಾಗಿ ಕೆತ್ತಿ ಕೆಳಭಾಗದಲ್ಲಿ ಚೂಪಾಗಿಸಿ ಅಲ್ಲಿ ಚೂಪಾದ ಮಳೆಯನ್ನು ಜಡಿಯುತ್ತಾರೆ. ಬುಗುರಿಯ ಮೇಲ್ಭಾಗದ ಅಂಗುಲ ಸುತ್ತಳತೆ ಮೂರು ಅಥವಾ ನಾಲ್ಕು ಇರುತ್ತದೆ. ಬುಗುರಿ ತಿರುಗುವ ಕೆಳಭಾಗದ ಮಳೆಕಟ್ಟಿಗೆ ಸೀಳಿ ಹೋಗುವ ಹಾಗೆ ಹೊಡೆಯಬೇಕಾಗಿರುವುದು ಅತ್ಯಗತ್ಯ. ಬುಗುರಿ ತಿರುಗಲು ಕೆಳಭಾಗದ ಮಳೆ ಕಾರಣವಾಗಿರುತ್ತದೆ. ಅದು ಅಲುಗಾಡದಂತೆ ಭದ್ರವಾಗಿ ಜಡಿಯಬೇಕಾದುದು ಅವಶ್ಯಕ. ಬುಗುರಿಯನ್ನು ತಿರುಗಿಸಿ ಆಟ ಆಡಲು ಐದಾರು ಅಂಗುಲ ಉದ್ದದ ದಪ್ಪ ದಾರಬೇಕು. ಈ ದಾರವನ್ನು ಬುಗುರಿಗೆ ಸುತ್ತಿ ಜಾಣ್ಮೆಯಿಂದ ಜೋರಾಗಿ ಎಳೆಯಬೇಕು. ಆಗ ಬುಗುರಿ ನೆಲದ ಮೇಲೆ ಇಲ್ಲವೆ ಸಮತಟ್ಟಾದ ಹಲಗೆ ಅಥವಾ ಕಲ್ಲಿನ ಮೇಲೆ ತಿರುಗಲು ಆರಂಭಿಸುತ್ತದೆ. ಈಗ ತಿರುಗುವ ಬುಗುರಿಯನ್ನು ದಾರದ ಸಹಾಯದಿಂದ ಅಂಗೈಗೆ ತೆಗೆದುಕೊಂಡು ತಿರುಗಿಸುವವರು ಉಂಟು. ಇಬ್ಬರಲ್ಲಿ ಯಾರದು ಹೆಚ್ಚು ತಿರುಗುತ್ತದೆ ಅವರು ಗೆದ್ದಂತೆ.

ಬುಗುರಿಯನ್ನು ಸಾಧನವನ್ನಾಗಿ ಮಾಡಿಕೊಂಡು ಹಲವಾರು ಆಟಗಳನ್ನು ಆಡುತ್ತಾರೆ. ಗಿಚ್ಚ ಬುಗುರಿ ಆಟ ಇವುಗಳಲ್ಲಿ ವಿಶೇಷವಾದದ್ದು ಇಂತಿಷ್ಟೆ ಆಟಗಾರರಿರಬೇಕೆಂಬ ನಿಯಮ ಇಲ್ಲದ ಈ ಆಟದಲ್ಲಿ ಒಂದು ಅಡಿ ಸುತ್ತಳತೆ ವೃತ್ತವೊಂದನ್ನು ಸಮವಾದ ನೆಲದ ಮೇಲೆ ಬರೆಯುತ್ತಾರೆ. ಇದರ ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿ ಒಂದು ಕಡ್ಡಿ ಅಥವಾ ಕಲ್ಲಿನ ಹರಳನ್ನು ಇಟ್ಟು ಅದನ್ನು ಹೊರಕ್ಕೆ ತೆಗೆಯಲು ಬುಗುರಿಯನ್ನು ಆಡಿಸಲಾಗುತ್ತದೆ. ಯಾರ ಬುಗುರಿ ಅದನ್ನು ಹೊರತೆಗೆದು ತಿರುಗುತ್ತಿರುತ್ತದೆಯೊ ಅದನ್ನು ದಾರದ ಸಹಾಯದಿಂದ ಅಂಗೈಗೆ ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ಹೀಗೆ ಮಾಡುವಲ್ಲಿ ಯಾರು

ಕೊನೆಯವರಾಗುತ್ತಾರೆಯೊ ಅವರು ತಮ್ಮ ಬುಗುರಿಯನ್ನು ವೃತ್ತದ ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿಡಬೇಕು. ಈಗ ಉಳಿದವರು ಆ ಬುಗುರಿಗೆ ಸರದಿಯ ಪ್ರಕಾರ ಹೊಡೆಯುತ್ತಾರೆ. ಈ ವೇಳೆಯಲ್ಲಿ ಬುಗುರಿ ಒಡೆದರೂ ಬುಗುರಿಯವನು ತಕರಾರು ತೆಗೆಯುವ ಹಾಗಿಲ್ಲ. ಯಾರ ಬುಗುರಿ ವೃತ್ತದಲ್ಲಿರುವ ಬುಗುರಿಗೆ ಬಡಿಯದೇ ತಿರುಗುತ್ತದೆಯೊ ಅದನ್ನು ಸೋತ ಆಟಗಾರರ ದಾರದ ಸಹಾಯದಿಂದ ಹಿಡಿದು ಅಂಗೈಗೆ ತಂದರೆ ಅವನು ಸೋಲಿನಿಂದ ಮುಕ್ತನಾಗುತ್ತಾನೆ. ಈಗ ಯಾರ ಬುಗುರಿ ಸಿಕ್ಕಿರುತ್ತದೆಯೊ ಆತ ತನ್ನ ಬುಗುರಿಯನ್ನು ಗೆರೆ ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿ ಇಡಬೇಕು. ಉಳಿದವರು ಬುಗುರಿ ಆಡುತ್ತ ಅದಕ್ಕೆ ಹೊಡೆಯಬೇಕು. ಹೀಗೆ ಹೊಡೆಯುವುದನ್ನು ಗಿಚ್ಚ ಹೊಡೆ ಆಟ ಎಂದು ಕರೆಯುತ್ತಾರೆ.

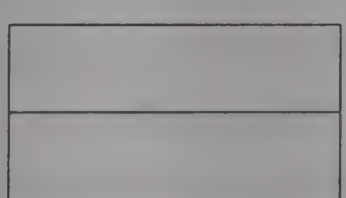
ಬುಗುರಿ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಅನೇಕ ವಿಧಗಳಿವೆ. ಇಲ್ಲಿ ಎರಡು ವಿಧಗಳು ಮಾತ್ರ ತಿಳಿಸಲಾಗಿದೆ. ಬುಗುರಿ ಆಟ ಬಹಳ ಪ್ರಾಚೀನ ಕಾಲದಿಂದಲೂ ನಡೆದು ಬಂದಿದೆ. ಈ ಬುಗುರಿ ಆಟ ಬುದ್ಧಿಯ ಕಸರತ್ತಿನ ಆಟವಾಗಿದೆ. ಇದೊಂದು ಮನೋರಂಜನೆಯೂ ಕೂಡ ಆಗಿದೆ. ಈ ಬುಗುರಿ ಆಟವನ್ನು ದಾರಿಯ ಮೇಲೆ ಆಡುತ್ತಿದ್ದರು ಎಂಬುದನ್ನು ಹಿರಿಯರಿಂದ ತಿಳಿದುಬರುತ್ತದೆ.

ಆಧುನಿಕ ಕಾಲದಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬರಿಗೆ ನೋಡಿ ಮತ್ತೊಬ್ಬರು ಶಾಲೆಗೆ ಹೋಗುವ ಹಾಗೆ ಪ್ರಾಚೀನ ಕಾಲದಲ್ಲಿ ಅಜ್ಜ ತನ್ನ ಮೊಮ್ಮಕ್ಕಳಿಗಾಗಿ ಆ ಬುಗುರಿಯನ್ನು ಬಡಿಗ್ಯಾನ ಹತ್ತಿರ ಹೋಗಿ ಆಡಲಿಕ್ಕೆ ಬರುವಂತೆ ಮಾಡಿಕೊಂಡು ತಂದು ತಮ್ಮ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ, ಮೊಮ್ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಆಡಲು ಕೊಡುತ್ತಿದ್ದರಂತ ಅಂದರೆ ಆಟವೇ ಪಾಠ ಶಾಲೆಯಾಗಿತ್ತು.

ಕಬಡಿಯಾಟಃ

ಸಮ ಸಂಖ್ಯೆಯಲ್ಲಿ ಎರಡು ತಂಡಗಳಾಗಿ ಒಂದು ತಂಡದಲ್ಲಿ ಒಂಭತ್ತು ಇನ್ನೊಂದು ತಂಡದಲ್ಲಿ ಒಂಭತ್ತು ಆಟಗಾರರು ವಿಂಗಡನೆ ಹೊಂದಿರುತ್ತಾರೆ. ೧೩ ಮೀಟರ್ ಉದ್ದ, ೧೦ ಮೀಟರ್ ಅಗಲವಾದ ಸ್ಥಳದಲ್ಲಿ ಚೌಕಾಕಾರದ ಗೆರೆಯನ್ನು ಎಳೆಯಲಾಗುತ್ತದೆ ಇದರಲ್ಲಿ ಆರೂವರೆ ಮೀಟರ್ ಆಚೆ ಈಚೆ ಬರುವಂತೆ ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿ ಗೆರೆ ಎಳೆದು ಚೌಕವನ್ನು ಸಮಭಾಗ ಮಾಡಲಾಗುತ್ತದೆ. ಇದನ್ನು ಜೀವ ಗೆರೆ ಎಂದು ಕರೆಯಲಾಗುತ್ತದೆ.

ಜೀವ ಗೆರೆ



ಕಬಡಿ ಮೈದಾನ

ಯಾರು ಮೊದಲು ಆಡಬೇಕೆಂಬುದನ್ನು ಎರಡು ಗುಂಪಿನ ಮುಖಂಡರು ಸೇರಿ 'ಟಾರ್ಸ್' ಹಾರಿಸುವ ಮೂಲಕ ನಿರ್ಧರಿಸುತ್ತಾರೆ. ಪ್ರತಿ ತಂಡದ ಸದಸ್ಯರು ತಾವು ಆಯ್ದುಕೊಂಡ ಮನೆಯ ಜೀವಗೆರೆ ಹಿಂದೆ ನಿಲ್ಲುತ್ತಾರೆ. ಈಗ ಆಟ ಆರಂಭವಾಗುತ್ತದೆ. ಕಬಡಿ ಕಬಡಿ........ ಅನ್ನುತ್ತಾ ಒಂದು ಶ್ವಾಸದಲ್ಲಿ ಮಧ್ಯಗೆರೆ ಜೀವಗೆರೆದಾಟಿ ವಿರುದ್ಧ ತಂಡದ ಸದಸ್ಯರನ್ನು ಮುಟ್ಟಿ ಮಧ್ಯ ಗೆರೆಯನ್ನು ಸ್ಪರ್ಶಿಸಿದ ಮೇಲೆ ಕಬಡಿ ಅನ್ನುವುದನ್ನು ನಿಲ್ಲಿಸಬೇಕು. ವಿರುದ್ಧ ತಂಡದ ಎಷ್ಟು ಸದಸ್ಯರನ್ನು ಮುಟ್ಟುತ್ತಾನೆಯೊ ಅವರೆಲ್ಲ ಔಟಾಗುತ್ತಾರೆ. ಇಲ್ಲವೆ ಎದುರಾಳಿ ತಂಡದವರು ಈತನನ್ನು ಹಿಡಿದು ಮಧ್ಯಗೆರೆ ಮುಟ್ಟದಂತೆ ಮಾಡಿದರೆ ಆಗಲೂ ಇವನು ಔಟಾಗುತ್ತಾನೆ. ಎದುರಾಳಿಗಳು ಅವನನ್ನು

ಹಿಡಿಯಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸುವಾಗ ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಪಡಿಸಿದ ಗೆರೆ ಹೊರಗೆ ಬಂದರೆ ಔಟಾಗುತ್ತಾರೆ. ಯಾವ ತಂಡದಲ್ಲಿ ಹೆಚ್ಚು ಔಟಾಗುತ್ತಾರೊ ಆ ತಂಡ ಸೋತಂತೆ ಕಡಿಮೆ ಔಟಾದ ತಂಡ ಗೆದ್ದಂತೆ. ದೀರ್ಘವಾದ ಉಸಿರು ಹಿಡಿಯುವ ಶಕ್ತಿ ಎದುರಾಳಿಗಳಿಂದ ತಪ್ಪಿಸಿಕೊಳ್ಳುವ ಜಾಣ್ಮೆ ಉತ್ತಮ ದೇಹದಾರ್ಢ್ಯತೆ ಇದ್ದರೆ ಅವನು ಶ್ರೇಷ್ಠ ಕಬಡಿ ಆಟಗಾರನಾಗಬಲ್ಲನು.

ಟೊಂಬರಿ ಆಟ:

ಟವೆಲ್ ಅಥವಾ ಕರವಸ್ತ್ರವನ್ನು ಹಾರಿಸಿ ಆಡುವುದಕ್ಕೆ ಟೊಂಬರಿ ಆಟ ಎನ್ನುವರು.

ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬ ಆಟಗನ ಹತ್ತಿರ ಒಂದು ಟವೆಲ್ ಅಥವಾ ಕರವಸ್ತ್ರ ಇರುವುದು. ವಸ್ತ್ರವನ್ನು ಹೊಸೆದು ಹಗ್ಗದ ಹಾಗೆ ಎರಡು ಮಡಿಕೆ ಮಾಡಿ ಹಿಡಿಯುತ್ತಾರೆ. ಆಟದ ಬಯಲಿನಲ್ಲಿ ಒಂದು ಗೆರೆ ಎಳೆಯುತ್ತಾರೆ. ಹಿರೇಮಣಿಯನ್ನು ಮಾತ್ರ ಬಿಟ್ಟು ಉಳಿದವರು ಗೊತ್ತು ಮಾಡಿದ ಗೆರೆಯೊಳಗೆ ಅಡ್ಡಾಡುವುದು. ಹಿರೇಮಣಿಯು ಗೆರೆಯ ಹಿಂದೆ ನಿಲ್ಲುವನು. ಆಟವು ಪ್ರಾರಂಭವಾದ ಕೂಡಲೇ ಅವನು 'ಹುತ್ತುತ್ತು' ಅನ್ನುತ್ತ ಗೆರೆ ಒಳಗೆ ಬಂದು ತನ್ನ ವಸ್ತ್ರದಿಂದ ಆಟಗರನ್ನು ಹೊಡೆಯುವುದಕ್ಕೆ ಪ್ರಯತ್ನಿಸುವನು. ಹಿರೇಮಣಿಯಿಂದ ಬಡಿಸಿಕೊಂಡವರನ್ನು ಉಳಿದವರು ತಮ್ಮ ವಸ್ತ್ರದಿಂದ ಹೊಡೆಯುವುದಕ್ಕೆ ಹೋಗುವರು. ಅದನ್ನು ತಪ್ಪಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದಕ್ಕೆ ಅಥವಾ ಮುಟ್ಟಿಸಿಕೊಂಡವರು ಆರಂಭದ ಗೆರೆಯ ಕಡೆಗೆ ಹೋಗುವರು. ಗೆರೆಯನ್ನು ಮುಟ್ಟುವವರೆಗೆ ಅವರನ್ನು ಹೊಡೆಯಬಹುದು. ಹಿರೇಮಣಿ ಉಸಿರು ಬಿಟ್ಟ ಕೂಡಲೇ ಅವನನ್ನು ಇತರ ಆಟಗಾರರು ಗೆರೆಯವರೆಗೆ ಹೊಡೆಯುತ್ತ ಹೋಗುವರು. ಬಡಿಯುವುದನ್ನು ತಪ್ಪಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದಕ್ಕೆ ಹಿರೇಮಣಿಯು ಗೆರೆ ಕಡೆಗೆ ಓಡುವನು. ಅವನು ಮತ್ತು ಮುಟ್ಟಿಸಿ ಕೊಂಡವರು ಗೆರೆಯ ಆಚೆಗೆ ಬಂದ ನಂತರ ಹಿರೇಮಣಿಯು 'ಹುತ್ತುತ್ತು' ಅನ್ನುತ್ತ ದಾಳಿ ಮಾಡುವುದಕ್ಕೆ ಮತ್ತೊಬ್ಬನನ್ನು ಕಳುಹಿಸುವನು. ಬಹಳ ಹುಡುಗರು ಇದ್ದರೆ ಇಬ್ಬರು, ಮೂವರು 'ಹುತ್ತುತ್ತು' ಅನ್ನುತ್ತಾ ಹೋಗಬಹುದು. ಹೀಗೆ ಎಲ್ಲರೂ ಮುಟ್ಟಿಸಿ ಕೊಳ್ಳುವವರೆಗೆ ಆಡುವರು.

ಫಣಿಚೆಂಡು ಆಟ:

ಆಟಗಾರರಲ್ಲಿ ಆ ಕಡೆ ಐದು ಜನ ಈ ಕಡೆ ಐದು ಜನ ಆಟಗಾರರ ಎರಡು ತಂಡಗಳ್ನು ಮಾಡಿಕೊಂಡು, ಸುಮಾರು ಒಂದು ಗೇಣು ಎತ್ತರವುಳ್ಳ ಎರಡು ಕಲ್ಲುಗಳ ಮೇಲೆ ಒಂದು ಮೊಳ ಉದ್ದವಿರುವ ಒಂದು ಫಣಿಯನ್ನು ಇಡುವುದು. ಆ ಫಣಿಯ ಒಂದು ಬದಿಗೆ ೧೫-೨೦ ಅಡಿ ದೂರದಲ್ಲಿ ಒಂದು ತಂಡದವರು ಮತ್ತೊಂದು ಬದಿಗೆ ಮತ್ತೊಂದು ತಂಡದವರು ಎದುರು ಬದುರು ನಿಲ್ಲುವರು. ಒಂದು ತಂಡದ ಮೊದಲನೆ ಆಟಗಾರನು ಚೆಂಡಿನಿಂದ ಫಣಿಗೆ ಹೊಡೆಯುವನು. ಫಣಿಯು ಸಂಪೂರ್ಣ ಕೆಳಗೆ ಬಿದ್ದರೆ ವಿರುದ್ಧ ದಿಕ್ಕಿನ ಆಟಗಾರ ಸತ್ತಂತೆ. ಒಗೆದ ಚೆಂಡನ್ನು ವಿರುದ್ಧ ಪಕ್ಷದವನು ಹಿಡಿದರೆ ಒಗೆದವನು ಸತ್ತಂತೆ. ಆಕಸ್ಮಾತ್ತಾಗಿ ಚೆಂಡು ಫಣಿಗೆ ಬಡಿದು ಹಿಡಿಯಲ್ಪಟ್ಟರೆ ಅದು ಸಮನಾಗವುದು. ಯಾವ ಪಂಗಡದವರು ಮೊದಲು ಹೋಗುವುರೊ ಅವರು ಸೋತಂತೆ ಗೆದ್ದವರು ಸೋತವರ ಬೆನ್ನ ಮೇಲೆ ಹತ್ತುವರು (ಕೂಡುವರು). ಆಗ ಸೋತ ತಂಡದ ಹಿರೇಗಡಿಯ ಫಣಿಗೆ ಚೆಂಡಿನಿಂದ ಹೊಡೆಯುವನು. ಪ್ರತಿಯೊಂದು ಹೊಡೆತಕ್ಕೆ ಒಬ್ಬನು ಕೆಳಗೆ ಇಳಿಯುವನು. ಹತ್ತಿದವರೆಲ್ಲರೂ ಕೆಳಗೆ ಇಳಿಯುವರೆಗೆ ಅವನು ಚೆಂಡು ಒಗೆಯುವನು.

ಗೆದ್ದವರು ಸೋತವರ ಬೆನ್ನ ಮೇಲೆ ಕುಳಿತುಕೊಂಡು ಹೋಗುವುದೇ ವಿಶೇಷತೆಯನ್ನು ಕಾಣುತ್ತೇವೆ. ಮತ್ತು ಸೋತವರಿಗೆ ಶಿಕ್ಷೆ ಕೊಡುವುದನ್ನು ಈ ಆಟದಲ್ಲಿ ಕಾಣಬಹುದು.

ಭಾರ ಎತ್ತುವ ಸ್ಪರ್ಧೆ:

ಸ್ವಯಂವರದ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ಅಥವಾ ಹಬ್ಬ, ಜಾತ್ರೆ ಸಮಯದಲ್ಲಿ ಭಾರ ಎತ್ತುವ ಸ್ಪರ್ಧೆಯನ್ನು ಒಡ್ಡುತ್ತಿದ್ದರು.

ಬಯಲ ಪ್ರದೇಶದಲ್ಲಿ ಒಂದು ವೃತ್ತಾಕಾರವಾಗಿ ಗೆರೆ ಎಳೆದು ಅದರೊಳಗೆ ಹತ್ತು ಕುಂಟಲ ಭಾರದ ವಸ್ತುವನ್ನು ಇಟ್ಟಿರುತ್ತಾರೆ. ಇದನ್ನು ಎತ್ತುಲು ಪೈಲವಾನ್ ವ್ಯಕ್ತಿಗಳು ಬಂದಿರುತ್ತಾರೆ. ಒಬ್ಬರ ನಂತರ ಒಬ್ಬರು ಎತ್ತಲು ಪ್ರಾರಂಭಿಸುತ್ತಾರೆ. ಯಾರು ಆ ಭಾರವನ್ನು ಎತ್ತುತ್ತಾರೊ ಅವನು ಗೆಲ್ಲುತ್ತಾನೆ.

ಬಾಣ ಹೊಡೆಯುವ ಆಟ:

ಹಳ್ಳಿಗಳಲ್ಲಿ ಈಗಲೂ ಕೂಡ ದನ ಕಾಯುವ ಹುಡುಗರು ಬಾಣಿಗೆ ಬಿಲ್ಲನ್ನು ತಾಗಿಸಿ ಗುರಿಯಿಟ್ಟು ಹೊಡೆಯುವ ಆಟವನ್ನು ಆಪುತ್ತಾರೆ. ವಿಶಾಲವಾದ ಪ್ರದೇಶದಲ್ಲಿ ದನಕಾಯುವ ಹುಡುಗರು ಮಧ್ಯಾಹ್ನದ ಸಮಯದಲ್ಲಿ ಬೇಸರ ಕಳೆಯಲು ಕೊಡಲಿಯಿಂದ ಲೆಕ್ಕಿಯ ಕೋಲನ್ನು ಕಡಿಯುತ್ತಾರೆ. ನಂತರ ಲೆಕ್ಕಿಯ ಕೋಲನ್ನು ಸ್ವಲ್ಪ ವಕ್ರ ಅಥವಾ ಬಾಗಿಸುತ್ತಾರೆ. ಬಾಗಿಸಿದ ಕೋಲಿನ ಎರಡು ತುದಿಗೆ ಪುಂಡಿಯ ದಾರದಿಂದ ಕಟ್ಟುತ್ತಾರೆ. ಆಗ ಅದು ಬಾಣಿನ ಆಕಾರವಾಗುತ್ತದೆ. ಬಿಲ್ಲನ್ನು ಜೋಳದ ಚಿಪ್ಪಾಟೆ ಕೊಳವೆಯಿಂದ ಮಾಡಿದ ಬಿಲ್ಲನ್ನು ಬಾಣಿಗೆ ಸ್ಪರ್ಶಿಸಿ ಇಬ್ಬರು ಸಾಲಾಗಿ ನಿಂತು ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಪಡಿಸಿದ ಗುರಿಗೆ ಬಿಲ್ಲನ್ನು ಹೊಡೆಯುತ್ತಾರೆ. ಯಾರ ಬಿಲ್ಲು ನೇರವಾಗಿ ಗುರಿ ಮುಟ್ಟುತ್ತದೊ ಅವನು ಗೆದ್ದಂತೆ.

"ಪ್ರಾಚೀನ ಕಾಲದಲ್ಲ ಇದ್ದ ಬಿಲ್ಲು ವಿದ್ಯೆಯು ಕ್ರೀಡೆಯಾಗಿರದೇ ಪ್ರಾಣಿಗಳನ್ನು ಕೊಂದು ತಿನ್ನಲು ಈ ವಿದ್ಯೆಯನ್ನು ಕಲಿಯುತ್ತಿದ್ದರು. ಇದಲ್ಲದೇ ಈ ವಿದ್ಯೆಯು ಯುದ್ಧ ತರಬೇತಿಯ ಕೂಡ ಆಗಿತ್ತು. ಮುಂದೆ ಇದು ಕ್ರಿ.ಪೂ. ೭೭೬ ರಲ್ಲಿ ಕ್ರೀಡೆಯಾಗಿ ಬೆಳವಣಿಗೆ ಹೊಂದಿತು"[೧].

ಕೋಲಾಟ:

ಹಾಡುತ್ತಾ ಆಡುವ ಕೋಲಾಟ ಜಾನಪದ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಆಕರ್ಷಣೀಯವಾದದ್ದು, 'ಕೋಲು ಕೋಲು ಕೋಲೆನ್ನ ಕೋಲು' ಎಂದು ಆರಂಭವಾಗುವ ಈ ಆಟದಲ್ಲಿ ಇಂತಿಷ್ಟೇ ಜನರಿರಬೇಕು ಎಂಬ ನಿಯಮವಿಲ್ಲ. ಆದರೆ ಆಡುವವರು ಸಮ ಸಂಖ್ಯೆಯಲ್ಲಿ ಇರಬೇಕು. ಗಂಡಸರು ಕೂಡಿ ಆಡುವ ಈ ಆಟದಲ್ಲಿ ಕೋಲುಗಳು ಸಾಧನಗಳಾಗುತ್ತವೆ. ಪರಸ್ಪರ ಎದುರು ಬದುರಾಗಿ ಇಲ್ಲವೆ ವೃತ್ತಾಕಾರವಾಗಿ ಎಲ್ಲರೂ ನಿಂತುಕೊಂಡು ಹಾಡು ಹೇಳುತ್ತಾ ತಮ್ಮರೆಡು ಕೋಲುಗಳನ್ನು ಕೋಲುಗಳಿಗೆ ಬಡಿಯುತ್ತ

---

೧. ಸಮಗ್ರ ಕ್ರೀಡಾ ಲೋಕ, ಲೇ. ಎಂ. ವಿಶ್ವನಾಥ ಪು-೧೦.

ನಂತರ ಎದುರಿನವರ ಕೋಲಿಗೆ ಪಕ್ಕದವರ ಕೋಲಿಗೆ ನಿಯಮಾನುಸಾರಾಗಿ ಬಡಿಯುತ್ತ ಮನೋರಂಜನೆಯನ್ನು ನೀಡುತ್ತ ಆಡುತ್ತಾರೆ. ಕೋಲಿನ ಬಡಿತ ಹಾಡಿನ ಗತ್ತಿಗೆ ಅನುಗುಣವಾಗಿದ್ದು, ಇದಕ್ಕೆ ಅನುಗುಣವಾಗಿ ಹೆಜ್ಜೆಗಳನ್ನು ಇಡುತ್ತಾ ಆಡುತ್ತಾರೆ. ಆಟಗಾರರಲ್ಲಿ ಎರಡು ತಂಡಗಳನ್ನಾಗಿ ಮಾಡಿಕೊಂಡು ವೃತ್ತಾಕಾರವಾಗಿ ತಿರುಗುತ್ತಾ ಆಡುವ ಕೋಲಾಟದಲ್ಲಿ

ಕೋಲು ಕೋಲು ಕೋಲೆನ್ನ ಕೋಲು
ಚಿನ್ನದ ರನ್ನದ ಕೋಲು ಕೋಲೆನ್ನ ಕೋಲು ಎಂದು

ಪ್ರಾಸಬದ್ಧವಾಗಿ ಹಾಡುವುದನ್ನು ಕಾಣುತ್ತೇವೆ. ಇತ್ತೀಚೆಗೆ ಈ ಕೋಲಾಟವನ್ನು ವಿವಿಧ ರೀತಿಯ ಭಂಗಿಯಲ್ಲಿ ಕುಣಿದು ಆಡುವುದನ್ನು ಗುರುತಿಸಬಹುದು. ಹೋಳಿ ಹುಣ್ಣಿಮೆ, ಯುಗಾದಿ ಹಬ್ಬದ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ಈ ಕೋಲಾಟ ಆಡುವುದನ್ನು ಇಂದಿಗೂ ಕಾಣುತ್ತೇವೆ. ಈ ಆಟವನ್ನು ನೋಡುಗರಿಗೂ ಆನಂದವನ್ನು ತಂದು ಕೊಡುತ್ತದೆ.

ಕಾಮಣ್ಣ ಸತ್ತಾನಃ

ಹೋಳಿ ಹುಣ್ಣಿಮೆ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ಹುಡುಗರು ಕಾಮ ದಹನಕ್ಕಾಗಿ ಒಬ್ಬ ಹುಡಗನನ್ನು ಹೆಣದ ಹಾಗೆ ಹೊತ್ತುಕೊಂಡು ಓಣಿಗಳಲ್ಲೆಲ್ಲಾ ತಿರುಗುತ್ತಾ ಈ ಶಬ್ದಗಳು ಬಳಸುತ್ತಿದ್ದರು.

ಕಾಮಣ್ಣ ಸತ್ತಾನ
ಭೀಮಣ್ಣಾ ಅಳತಾನ

ಮನಿ ಮನಿಗೆ ಐದು ಕುಳ್ಳ ಕೊಡ್ರೆವೋ ಎನ್ನುತ್ತಾ, ಮನೆ ಮನೆಗೆ ಹೋಗಿ ಲಬೋ ಲಬೋ (ಬೊಬ್ಬೆ) ಬಾಯಿ ಬಡಿದುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾ ಕೆಟ್ಟ ಕೆಟ್ಟ ಶಬ್ದಗಳು ಬಳಸುತ್ತಾ ಹುಡುಗರು ರಾತ್ರಿ ಸಮಯದಲ್ಲಿ ಕುಳ್ಳು ಕಟ್ಟಿಗೆಗಳನ್ನು ಕದಿಯುತ್ತಾ ಆ ಊರಿನ ಗುಡಿಯ ಮುಂದೆ ಸಂಗ್ರಹ ಮಾಡಿ ರಾತ್ರಿ ಸಮಯದಲ್ಲಿ ಉರಿ ಹಚ್ಚುತ್ತಾರೆ. ಬೆಳಿಗ್ಗೆ ಎದ್ದು ಎಲ್ಲಾ ಹುಡುಗರು ಬಣ್ಣ ಬಣ್ಣದ ರಂಗಿನಿಂದ ಆಟವನ್ನು ಆಡುತ್ತಾರೆ.

ಬಣ್ಣದಾಟ (ರಂಗಿನಾಟ)ಃ

ಹೋಳಿ ಒಂದು ಜನಪದ ಸಂಪ್ರದಾಯ ಹೋಳಿ ಹುಣ್ಣಿಮೆಯ ದಿವಸ ಆಡುವ ಆಟವಿದು. ಈ ಆಟದಲ್ಲಿ ಪರಸ್ಪರರ ಮೇಲೆ ಬಣ್ಣ ಎರಚುವದರಿಂದ ಇದನ್ನು ಬಣ್ಣದಾಟವೆಂದು ರಂಗಿನಾಟವೆಂದೂ ಕರೆಯಲಾಗುತ್ತದೆ. ಆಟದಲ್ಲಿ ಕೆಂಪು ಬಣ್ಣದ ಜೊತೆಗೆ ಬೇರೆ ಬೇರೆ ಬಣ್ಣಗಳ ನೀರುಗಳನ್ನು ಮಾಡಿ ಒಬ್ಬರ ಮೇಲೆ ಇನ್ನೊಬ್ಬರು ಎರಚುತ್ತ ಮುಖಕ್ಕೆ ಬಣ್ಣ ಬಳಿಯುತ್ತ ಸಂತೋಷ ಸಂಭ್ರಮ ಪಡಲಾಗುತ್ತದೆ.

ಬಣ್ಣ ಸಂತೋಷ ಹಾಗೂ ಶೃಂಗಾರದ ಸಂಕೇತವಾಗಿ ಇರುವುದರಿಂದ ಆಡುವವರೆಲ್ಲ ಸಂತೋಷ ಭರಿತರಾಗಿರುತ್ತಾರೆ. ಇದಲ್ಲದೇ ಧಾರ್ಮಿಕ ಸಮಾರಂಭಗಳಲ್ಲಿ ಚುನಾವಣೆಯಲ್ಲಿ ಜಯಶೀಲರಾದಾಗ ಹಾಗೂ ಕೆಲವು ಲೌಕಿಕ ಸಮಾರಂಭಗಳಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬರಿಗೊಬ್ಬರು ಬಣ್ಣ (ಗುಲಾಲ್) ಹಚ್ಚಿ ಹಬ್ಬದ ಸಂಭ್ರಮವನ್ನು ಹಂಚಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಈ ಆಟವನ್ನು ಮಕ್ಕಳಿಂದ ಹಿಡಿದು ವಯೋವೃದ್ಧರವರೆಗೂ ಆಡುವುದನ್ನು ಕಾಣುತ್ತೇವೆ. ಬಣ್ಣದಾಟ ಆಡಲು ಮಕ್ಕಳು ಪಿಚಕಾರಿಯನ್ನು

ಇಲ್ಲವೆ ಗಾಜಿನ ಶೀಸೆಯನ್ನು ಬಳಸುತ್ತಾರೆ. ಇವುಗಳಲ್ಲಿ ತಾವು ಮಾಡಿದ ಕೆಂಪು, ನೀಲಿ, ಹಸಿರು, ಹಳದಿ, ಬಣ್ಣಗಳನ್ನು ತುಂಬಿ ಒಬ್ಬರಿಗೊಬ್ಬರು ಎರಚುತ್ತಾರೆ.

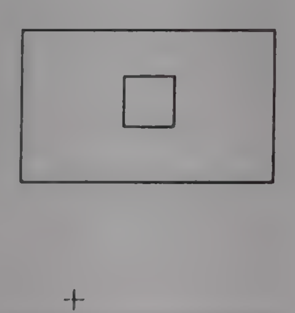
ಇಂದು ಬಣ್ಣದಾಟಗಳಲ್ಲಿ ವಾರ್ನಿಸ್, ಕೆಟ್ಟದಾದ ಕರಿಮಸಿ, ಸುಟ್ಟು ಆಯಿಲ್‌ನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸುವುದನ್ನು ಕಾಣುತ್ತೇವೆ. ಇವು ದೇಹದ ಚರ್ಮಕ್ಕೆ ಆತಂಕ ಒಡ್ಡುತ್ತವೆ. ಈ ಕಾರಣ ಇವುಗಳನ್ನು ಬಿಟ್ಟು ನೀರಿನಲ್ಲಿ ಬಣ್ಣ ಕಲಸಿ ಆಡುವದೇ ಒಳಿತು. ಈ ಆಟವನ್ನು ತುಂಬಾ ಮನೋರಂಜನೆಯಿದ ಕೂಡಿದೆ.

ಮಾವಿನ ಟೀಪದಾಟಃ

ಈ ಆಟವನ್ನು ಬೇಸಿಗೆ ಕಾಲದಲ್ಲಿ ಆಡುತ್ತಾರೆ. ಏಕೆಂದರೆ ಮಾವಿನ ಹಣ್ಣು ತಿಂದ ಬೀಸಾಡಿದ ಟೀಪಗಳನ್ನು ಆರಿಸಿಕೊಂಡು ಆಡುವ ಆಟ ಇದಾಗಿದೆ.

ಆಟದ ವಿಧಾನಃ

ಈ ಆಟದಲ್ಲಿ ಕನಿಷ್ಠ ಇಬ್ಬರು ಗರಿಷ್ಠ ಎಷ್ಟು ಜನರಾದರೂ ಇದ್ದರು ನಡೆಯುತ್ತದೆ. ಇಲ್ಲಿ ಇಬ್ಬರ ಆಟವನ್ನು ಸೂಚಿಸಲಾಗಿದೆ. ಚೌಕಾಕಾರದ ಗೆರೆ ಹಾಕಿ ಆ ಚೌಕದ ಎದುರು ಮೂರು – ನಾಲ್ಕು ಫೀಟ್ ಅಂತರದ ಒಂದು ಸಮಾನ ಗೆರೆ ಹಾಕುತ್ತಾರೆ. ಆ ಗೆರೆಯ ಮೇಲೆ ಇಬ್ಬರು ನಿಂತುಕೊಂಡು ಆ ಚೌಕಾಕಾರದ ಒಳಗೆ ತಮ್ಮ ತಮ್ಮ ಟೀಪ ಬಿಸಾಡುತ್ತಾರೆ. ಯಾರ ಟೀಪ ಸ್ವಲ್ಪ ಮುಂದೆ ಬೀಳುತ್ತದೊ ಅವನು ಎರಡು ಟೀಪಗಳನ್ನು ತೆಗೆದುಕೊಂಡು ಆಟವನ್ನು ಆಡುತ್ತಾನೆ. ಗೆರೆಯ ಮೇಲೆ ನಿಂತು ಎರಡು ಟೀಪಗಳನ್ನು ಚೌಕಾಕಾರದ ಒಳಗೆ ಹಾಕಿ ಎದುರಾಳಿ ಸೂಚಿಸಿದ ಟೀಪಕ್ಕೆ ನೇರವಾಗಿ ಚಾಪಕದಿಂದ (ಕಲ್ಲಿನ ಬಿಲ್ಲೆ) ಸೂಚಿಸಿದ ಟೀಪಕ್ಕೆ ಹೊಡೆಯುತ್ತಾನೆ. ಹತ್ತಿದ್ದರೆ ಇವನು ಗೆದ್ದಂತೆ. ಹತ್ತಲಾರದೆ ಹೋದರೆ ಎದುರಾಳಿ ಅವನ ಹಾಗೆ ಆಡಬೇಕು. ಹೀಗೆ ಇಬ್ಬರ ಆಟವನ್ನು ಮುಂದುವರೆಯುತ್ತದೆ. ಇಬ್ಬರಲ್ಲಿ ಯಾರು ಹೆಚ್ಚು ಟೀಪಗಳಿಗೆ ಹೊಡೆಯುತ್ತಾರೊ ಅವರು ಜಯವನ್ನು ಹೊಂದುತ್ತಾರೆ.



ದನಗಳಿಗೆ ದೀಪ ಬೆಳಗುವ ಆಟಃ

ಈ ಆಟವನ್ನು ದೀಪಾವಳಿ ಹಬ್ಬದಲ್ಲಿ ಆಡುತ್ತಾರೆ. ದನಕಾಯುವ ಹುಡುಗರು ರಾತ್ರಿ ಸಮಯದಲ್ಲಿ ಕೈಯಲ್ಲಿ ಒಂದು ಕಂದೀಲು ಹಿಡಿದುಕೊಂಡು ಲವಳಿ ಕಡ್ಡಿಯಿಂದ ಗುಬ್ಬೆ ಮನೆ ಮಾಡಿ ಅದರ ಒಳಗೆ ದೀಪ ಇಟ್ಟುಕೊಂಡು ದೀಪಾವಳಿಯ ಹಬ್ಬಕ್ಕೆ ಎರಡು ದಿವಸ ಸಂಜೆ ಏಳರಿಂದ ರಾತ್ರಿ ಹತ್ತು ಗಂಟೆಯವರೆಗೆ ದನಗಳು ಕಟ್ಟಿದ ಜಾಗಕ್ಕೆ ಹೋಗಿ ದನಗಳ ಮುಖಕ್ಕೆ ದೀಪ ತೋರಿಸಿ ಈ ಕೆಳಗಿನ ಹಾಡನ್ನು ಹಾಡುತ್ತಿದ್ದರು.

ದೊಡ್ಡ ದೊಡ್ಡ ಆಕಳು ನೋಡ
ದೊಡ್ಡ ದೊಡ್ಡ ಕಚ್ಚೆ ನೋಡ
ಯಾಕೊ ಪಾರ ದನ ಬಿಡಲ್ಲೊ
ನಾ ಏನು ಮಾಡಲಿ ಆಯಿ ಅಚ್ಚಿ (ರೊಟ್ಟಿ) ಕೊಟ್ಟಿಲ್ಲ
ಯಾಕೆ ಆಯಿ ಅಚ್ಚಿ ಕೊಟ್ಟಿಲ್ಲ
ನಾ ಏನು ಮಾಡಲಿ ಮುದುಕ
ಜೋಳಾ ತರಲ್ಲಾ
ಯಾಕೋ ಮುದುಕ ಜ್ವಾಳಾ ತರಲ್ಲೇ
ನಾ ಏನು ಮಾಡಲಿ ಬಸವ ಆರು ನಡೆಲ್ಲ
ಯಾಕೋ ಬಸವ ಆರು ನಡೆಲ್ಲಾ
ನಾ ಏನ ಮಾಡಲಿ ಬಡಿಗ್ಯಾ ನೊಗ ಕೊಟ್ಟಿಲ್ಲ
ಯಾಕೋ ಬಡಿಗ್ಯಾ
ನೊಗ ಕೊಟ್ಟಿಲ್ಲಾ
ಯಾಕೊ ಕಂಬಾರ ಬಳಚೆ ಕೊಟ್ಟಿಲ್ಲ
ನಾ ಏನು ಮಾಡಲಿ
ನಗದು ರೊಕ್ಕಾ ಕೊಟ್ಟಿಲ್ಲ
ಇದ್ದಿಲ ಇಲ್ಲ ಸೇರು ಕೊಬ್ಬರಿ ಬಿಡಲಿಲ್ಲ.

ಆಟ ಮಾಟ
ಓದಿನ ಆಟ
ಅದು ಎಂತಹ ಓದು
ಗಿಳಿ ಓದು
ಅದೆಂತಹ ಗಿಳಿ
ಮಾತಿನ ಗಿಳಿ
ಅದು ಎಂತಹ ಮಾತು
ಸುಳಿ ಮಾತು
ಅದು ಎಂತಹ ಸೂಳಿ
ಮಲುಕಿನ ಸೂಳಿ
ಅದು ಎಂತಹ ಮಲುಕು
ಬಂಡಿ ಮಲುಕು
ಅದೆಂತಹ ಬಂಡಿ
ತೇಗಿನ ಬಂಡಿ
ಅದು ಎಂತಹ ತೇಗ
ಹುಳಿ ಡೇಬಾ

ಅದೆಂತಹ ಹುಳಿ

ನಿಂಬೆ ಹುಳಿ

ಅದೆಂತಹಾ ನಿಂಬೆ

ಗಜ ನಿಂಬೆ

ಅದೆಂತಹಾ ಗಜ

ಆನೆ ಭುಜ

ಅದೆಂತಹ ಆನೆ

ಪಟ್ಟದ ಆನೆ

ಅದೆಂತಹ ಪಟ್ಟ

ಬಬ್ಬೋಲಿ ಗಟ್ಟ

ಅದು ಎಂತಹ ಬಬ್ಬೋಲಿ

ಆಡಿನ ಬಬ್ಬೊಲಿ

ಇಂತಹ ಹಾಡುಗಳು ದನಕಾಯುವ ಹುಡುಗರು ದನಗಳ ಮುಂದೆ ನಿಂತು ಹಾಡುತ್ತಿದ್ದರು. ಅಂದರೆ ಹಾಲು ಹೈನ ಸಂಪತ್ತು ಭರಿತದಿಂದ ಕೂಡಿರಲಿ ಎಂದು ಹಾಡಿ ಹರಿಸಿ ಹೋಗುತ್ತಿದ್ದರು. ಆ ಮನೆಯವರು ಹುಡುಗರಿಗೆ ಹಣ ಅಥವಾ ದವಸ ಧಾನ್ಯಗಳನ್ನು ಕೊಟ್ಟು ಕಳುಹಿಸುತ್ತಿದ್ದರು. ಈಗ ಆಟ ಮರೆಯಾಗಿದೆ.

ಚಿಕ್ಕ ಮಕ್ಕಳಾಟಗಳು:

೧. ಗೋಡೆ ಚೆಂಡಾಟ
೨. ಅಂಗಿ ಆಟ
೩. ಕಳ್ಳ ಪೊಲೀಸ ಆಟ
೪. ಗಣಪತಿ ಆಟ
೫. ಡೊಂಗೆರೆ ಡೊಂಗೆ ಆಟ
೬. ಬಸ್ಸಾಟ
೭. ಗುಡು ಗುಡು ಚನ್ನಡಕಿ ಆಟ
೮. ಈಜಾಟ
೯. ಎತ್ತಿನ ಆಟ
೧೧. ಕಣ್ಣು ಕಟ್ಟುವ ಆಟ
೧೨. ದೋಣಿ ಆಟ
೧೩. ಬೆನ್ನು ಹೊರೆಯಾಟ
೧೪. ಕೈ ಬಡಿದು ಓಡುವ ಮುಟ್ಟಾಟ
೧೫. ಕೋಲು ಕುದುರೆ ಆಟ
೧೬. ಕುದುರೆ ಆಟ
೧೭. ನೀರಾಟ
೧೮. ನಂಬರ್ ಆಟ
೧೯. ಉಪ್ಪು ಗೋಣಿ ಆಟ.

ಗೋಡೆ ಚೆಂಡಾಟ:

ಈ ಆಟವನ್ನು ಎಂಟ್ಟತ್ತು ಹುಡುಗರು ಕೂಡಿ ಆಡುವರು. ಕಳ್ಳನು ಗೋಡೆಗೆ ಚೆಂಡನ್ನು ಒಗೆದು ಪುಟಿಸುವನು. ಚೆಂಡನ್ನು ಹಿಡಿಯಲಿಕ್ಕೆ ಎಲ್ಲ ಆಟಗಾರರು ಕೈ ಮೇಲೆ ಮಾಡಿ ಗೋಡೆಯಿಂದ ಸ್ವಲ್ಪ ದೂರದಲ್ಲಿ ನಿಲ್ಲುವರು. ಪುಟಿದು ಬಂದ ಚೆಂಡನ್ನು ಯಾರಾದರೂ ಹಿಡಿದ ಕೂಡಲೇ ಎಲ್ಲರೂ

ಓಡುವರು. ಚೆಂಡನ್ನು ಹಿಡಿದವನು ಅದನ್ನು ಯಾರಿಗಾದರೂ ಎಸೆಯುವನು. ಚೆಂಡು ಬಡಿದವನು ಮುಂದಿನ ಆಟಕ್ಕೆ ಕಳ್ಳ ನಾಗುವನು. ಯಾರಿಗೂ ಬಡಿಯದಿದ್ದರೆ ಅದನ್ನು ತಂದವನು ಮುಂದಿನ ಆಟಕ್ಕೆ ಕಳ್ಳನಾಗುವನು.

ಪ್ರಾಚೀನ ಕಾಲದಿಂದಲೂ ಆಡುವ ಈ ಚೆಂಡಾಟ ವಿವಿಧ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಆಡುತ್ತಾರೆ. ಚಿಕ್ಕವರಿಂದ ದೊಡ್ಡವರವರೆಗೆ ಈ ಚೆಂಡಾಟವನ್ನು ಆಡಬಹುದು. ಇದು ಎಲ್ಲರಿಗೂ ಪ್ರೀತಿಯ ಆಟವಾಗಿದೆ.

ಅಂಗಿಯಾಟಃ

ಈ ಆಟದಲ್ಲಿ ಎಷ್ಟು ಹುಡುಗರಾದರೂ ಭಾಗವಹಿಸಬಹುದು. ನಾಯಕನು ಸೂಚಿಸುವ ಪ್ರಕಾರ ಅಂದರೆ ಇಪ್ಪತ್ತು ಅಡಿ (ಮೀಟರ್) ಅಂತರದಲ್ಲಿ ಇರುವ ಎರಡು ಗೆರೆಯನ್ನು ಹೊಡೆದು ನಂತರ ಎಲ್ಲಾ ಆಟಗಾರರು ಒಂದು ಗೆರೆಯ ಮೇಲೆ ಸಾಲಾಗಿ ನಿಂತುಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ತದನಂತರ ತಮ್ಮ ತಮ್ಮ ಮೈ ಮೇಲೆ ಇರುವ ಅಂಗಿ (ಬಟ್ಟೆ) ಯನ್ನು ಕಳೆದಿಟ್ಟು ಒಂದು ಕಾಲು ಮುಂದೆ ಇನ್ನೊಂದು ಕಾಲು ಹಿಂದೆ ಮಾಡಿ ನಿಂತಿರುತ್ತಾರೆ. ನಾಯಕನು ಒನ್, ಟೂ, ತ್ರೀ, ಅಂದಾಗ ಎಲ್ಲಾ ಆಟಗಾರರು ಓಡಿ ಹೋಗಿ ಆ ಗುರುತಿಸಿದ ಗೆರೆ ಮುಟ್ಟಿ ತಿರುಗಿ ಬಂದು ಕಳೆದಿಟ್ಟ ಅಂಗಿಯನ್ನು ಯಾರು ಮೊದಲು ಧರಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆಯೊ ಅವನು ಗೆದ್ದಂತೆ.

+ + + + + + +

________________________ ನಿಂತ ಗೇರೆ

________________________ ಸ್ಪರ್ಶ ಗೆರೆ

ಕಳ್ಳ ಪೊಲೀಸ ಆಟಃ

ಈ ಆಟದಲ್ಲಿ ಮೂರು ಜನ ಕಳ್ಳರು ಇರುತ್ತಾರೆ. ಮೂರು ಜನ ಪೊಲೀಸ ಇರುತ್ತಾರೆ. ಮೂರು ಜನ ಕಳ್ಳರು ಓಡುತ್ತಾ ಹೋಗುತ್ತಾರೆ. ಆಗ ಪೊಲೀಸರು ಕಳ್ಳರಿಗೆ ಬೆನ್ನುಟ್ಟುತ್ತಾರೆ. ಹಿಡಿದು ಜೈಲಿಗೆ ಒಯ್ಯುತ್ತಾರೆ. ಜೈಲಿನಲ್ಲಿ ನಿಜ ಹೇಳು ಎಂದು ಹೊಡೆಯುತ್ತಾರೆ. ಕಳ್ಳರಾದವರು ಮತ್ತೆ ಪೊಲೀಸ ಆಗುತ್ತಾರೆ. ಪೊಲೀಸ ಆದವರು ಕಳ್ಳರಾಗುತ್ತಾರೆ. ಹೀಗೆ ಎಷ್ಟು ಸಮಯದವರೆಗೂ ಆಡುತ್ತಾರೆ.

ದೊಡ್ಡವರ ಅನುಕರಣೆಯನ್ನು ಮಕ್ಕಳು ಅನುಸರಿಸಿ ಆಡುವುದನ್ನು ಈ ಆಟದಲ್ಲಿ ಕಾಣಬಹುದು. ಸಮಾಜದಲ್ಲಿ ಇರುವ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಕಳವು ಮಾಡಿದರೆ ಅವರನ್ನು ಹೇಗೆ ಹಿಡಿಯಬೇಕು ಎಂಬ ವಿಚಾರ ಮಕ್ಕಳು ಆಟದ ರೂಪದಲ್ಲಿ ಕಲಿತುಕೊಳ್ಳುತ್ತಿದ್ದರು.

ಗಣಪತಿ ಆಟ:

ಇಬ್ಬರು ಕೈ ಕಟ್ಟಿಕೊಂಡು ಎದುರು ಬದುರು ನಿಲ್ಲುತ್ತಾರೆ. ಮೂರನೆಯವನು ಇಬ್ಬರ ಕೈಗಳ ಒಂದೊಂದು ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿ ಕಾಲನ್ನು ಸೇರಿಸಿ ಕುಳಿತುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾನೆ. ಅವನನ್ನು ಇಬ್ಬರು ಎತ್ತಿ ತೆಗೆದುಕೊಂಡು ಹೋಗುವಾಗ ಗಣಪತಿ ಬಪ್ಪಾ ಮೊರೆಯಾ ಮಂಗಳ ಮೂರುತಿ ಮೊರೆಯ ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ. ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಈ ಆಟ ಸಂತೋಷವನ್ನು ತಂದುಕೊಡುತ್ತದೆ.

ಡೊಂಗೆರೆ ಡೊಂಗೆ ಆಟ:

ತಲೆ ಬೋಳಿಸಿಕೊಂಡ ಮಾನವನ ತಲೆಗೆ ಡೊಂಗೆ ಎಂದು ಕರೆಯುತ್ತಾರೆ. ಹುಡುಗನು ತಲೆ ಕೂದಲು ಹೆಚ್ಚಾದರೆ ಅಥವಾ ತಲೆಹೇನು ಆದರೆ ಹಜಾಮನ ಹತ್ತಿರ ಹೋಗಿ ತಲೆ ಬೋಳಿಸಿಕೊಂಡು ಬರುತ್ತಾನೆ. ಆ ಹುಡುಗನ ಗೆಳೆಯರು ಅವನಿಗೆ ಗೇಲಿ ಮಾಡುತ್ತಾರೆ. 'ಡೊಂಗೆರೆ ಡೊಂಗೆ ಯಾರಿಗೆ ಡೊಂಗೆ ಮಲ್ಲಿಗೆ ಡೊಂಗೆ' ಎನ್ನುತ್ತಾ ಹುಡುಗರಲ್ಲಿಯೆ ಯಾರಾದರೂ ಒಬ್ಬ ತನ್ನ ಕೈ ಹಿಂಬಟ್ಟುಗಳಿಂದ ತಲೆಗೆ ಟೊಂಗು ಎಂದು ಹೊಡೆದು ಕುಳಿತುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಆ ಹುಡುಗನು ನಿಂತ್ತವರಿಗೆ ಮುಟ್ಟ ಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ. ಹೀಗೆ ಕೆಲವು ಸಮಯದ ವರೆಗೆ ಆಟದ ರೂಪದಲ್ಲಿಯೆ ಆ ಹುಡುಗನಿಗೆ ಚಿಡಾಯಿಸುವರು. ಚೀಡಾಯಿಸುವಾಗ ಹುಡುಗರು ಬಾಯಿಂದ ಬರುವ ಶಬ್ದಗಳು,

ಚಿಕಣಿ ಅಂಡಿ ಚಾರಾಣೆ

ಬೂಟ ಹಚ್ಚಿ ಹೊಡೆದರೆ ಬಾರಾಣೆ

ಹೀಗೆ ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ. ಆ ಹುಡುಗನಿಗೆ ಸಿಟ್ಟು ಬಂದು ಅವರನ್ನು ಹೊಡೆಯಲಿಕ್ಕೆ ಹೋಗುತ್ತಾನೆ. ಆಗ ಆ ಹುಡುಗರು ಓಡಿ ಹೋಗುತ್ತಾರೆ. ಹೀಗೆ ಆಟವನ್ನು ಆಡುತ್ತಾರೆ.

ಚಿಕಣಿ ಅಂಡಿ ಚಾರಾಣೆ ಬೂಟ ಹಚ್ಚಿ ಹೊಡೆದರೆ ಬಾರಾಣೆ ಅಂದರೆ ಮಾನವನು ತಲೆ ಬೋಳಿಸಿಕೊಂಡು ಬಂದಾಗ ಅವನ ತಲೆ ಅಂಡಿ ಹಾಗೆ ಕಾಣಿಸುತ್ತದೆ. ತಲೆಗೆ ಬೂಟಿನಿಂದ ಹೊಡೆದರೆ ತಲೆಗೆ ಪೆಟ್ಟಾಗುತ್ತದೆ. ಚಾರಣೆ-ಬಾರಣೆ ಎಂಬ ಶಬ್ದಗಳು ಪ್ರಾದೇಶಿಕವಾಗಿ ಈ ಶಬ್ದಗಳು ಬಳಸಿರಬೇಕು ಎಂದು ಗುರುತಿಸಬಹುದು.

ಕುಂಟ ಕುಂಟ ಕೂರಿಗೆ ಆಟ:

ಮೂವರು ಹುಡುಗರು ಗುಂಪಾಗಿ ಅವರಲ್ಲಿ ಇಬ್ಬರು ತಮ್ಮ ಕೈಗಳನ್ನು ಪರಸ್ಪರ ಹಿಡಿದಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಇಬ್ಬರು ಜೋಡಿಸಿದ ಅಂಗೈಗಳ ಮೇಲೆ ಇನ್ನೊಬ್ಬನು ತನ್ನ ಒಂದು ಮೊಳಕಾಲನ್ನು ಹಾಕಿ ಒಂಟಿ ಕಾಲಿನಲ್ಲಿ ನಿಲ್ಲುತ್ತಾನೆ. ಹೀಗೆ ಅನೇಕ ಗುಂಪುಗಳು ಆಟಕ್ಕೆ ಸಿದ್ಧವಾಗುತ್ತವೆ. ಆಟ ಆಡಿಸುವವನು ಶಿಳ್ಳೆ ಹೊಡೆದ ತಕ್ಷಣ ನಿಗದಿ ಮಾಡಿದ ಗೆರೆ ಮುಟ್ಟಲು ಆಟಗಾರರು ಓಡುತ್ತಾರೆ. ಹೀಗೆ ಓಡುವಾಗ ಒಂಟಿಕಾಲಿನ ಹುಡುಗ ಕುಂಟುತ್ತಾ ಓಡುತ್ತಾನೆ. ಆಗ ಎಲ್ಲರೂ ಈ ಹಾಡನ್ನು ಹಾಡುತ್ತಾರೆ. ಯಾರು ಮೊದಲು ಗೆರೆಯನ್ನು ಮುಟ್ಟುತ್ತಾರೊ ಅವರು ಆಟದಲ್ಲಿ ಗೆದ್ದಂತೆ. ಕುಂಟುವನನ್ನು ಕಂಡಾಗ ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಹುಡುಗರು ಗೇಲಿ ಮಾಡುತ್ತಾ ಈ ಹಾಡು ಹಾಡುವರು.

ಕುಂಟ ಕುಂಟ ಕೂರಿಗೆ
ನೆಂಟರ ಮನೆಗೆ ಶ್ಯಾವಿಗೆ
ನಾನು ಬರುತ್ತೀನಿ ಊರಿಗೆ

ಬಸ್ಸಾಟಃ

ಬಸ್ಸಿನ ಕ್ರಿಯೆಯನ್ನು ಈ ಆಟದಲ್ಲಿ ಅನುಕರಿಸುವುದರಿಂದ ಇದನ್ನು ಬಸ್ಸಾಟ ಎಂದು ಕರೆಯುತ್ತಾರೆ. ಇದರಲ್ಲಿ ಎಷ್ಟೊ ಆಟಗಾರರು ಭಾಗವಹಿಸಬಹುದು.

ಆಟವಾಡಲು ನಿರ್ಧರಿಸಿದ ಆಟಗಾರರು ಒಂದು ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಸ್ಥಳದಲ್ಲಿ ಸೇರಿ ಆಟದ ತಯಾರಿಯನ್ನು ನಡೆಸುತ್ತಾರೆ. ತಮ್ಮಲ್ಲಿಯೆ ಒಬ್ಬನನ್ನು ಡ್ರೈವರನನ್ನಾಗಿಯೂ, ಇನ್ನೊಬ್ಬನನ್ನು ಕಂಡಕ್ಟರ್‌ನನ್ನಾಗಿಯೂ ಆಯ್ಕೆ ಮಾಡುತ್ತಾರೆ. ಆಟಗಾರರು ಒಬ್ಬರ ಬೆನ್ನ ಹಿಂದೆ ಒಬ್ಬರು ಅಂಗಿಯನ್ನು ಹಿಡಿಯುತ್ತಾರೆ. ಮುಂಚುಣಿಯಲ್ಲಿ ಇದ್ದ ಆಟಗಾರನನ್ನು ಬಸ್ಸು ಚಾಲಕನ ಹಾಗೆ ಡ್ರೂ ಡ್ರೂ, ಫೀ, ಫೀ ಎಂದು ಬಸ್ಸಿನ ಹಾಗೆ ಶಬ್ದ ಮಾಡಿ ಚಾಲಕನ ಹಾಗೆ ಅನುಕರಣೆ ಮಡುತ್ತಾನೆ. ನಿರ್ವಾಹಕನು ಕಂಡಕ್ಟರನ ಪಾತ್ರವನ್ನು ವಹಿಸುತ್ತಾನೆ. ಒಬ್ಬರ ಹಿಂದೆ ಒಬ್ಬರು ಚಲಿಸುತ್ತಾ ಬಸ್ಸು ಮುಂದುವರಿಯುವಂತೆ ನಟಿಸುತ್ತಾರೆ. ಬಸ್ಸಿನ ಒಳಗೆ ನಡೆಯುವ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳನ್ನು ಕಂಡಕ್ಟರನು ನಟಿಸುತ್ತಾನೆ. ಈ ಆಟವನ್ನು ಎಷ್ಟು ಸಮಯದವರೆಗೂ ಆಡಬಹುದು.

ಗೂಡು ಗೂಡು ಚನ್ನಡಕಿ ಆಟಃ

ಇದರಲ್ಲಿ ಎಷ್ಟು ಜನರಾದರೂ ಭಾಗವಹಿಸಬಹುದು. ಉದ್ದ ಹತ್ತು ಅಡಿ ಅಗಲ, ಹತ್ತು ಅಡಿ ಇರುವ ನೆಲದ ಮೇಲೆ ವೃತ್ತಾಕಾರವಾಗಿ ಗೆರೆ ಹೊಡೆಯುತ್ತಾರೆ. ಆ ವೃತ್ತದೊಳಗೆ ಎಲ್ಲಾ ಆಟಗಾರರು ಸೇರಿರುತ್ತಾರೆ. ಅವರಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬನು ಹೊರಗೆ ಇರುತ್ತಾನೆ. ಇವನು 'ಗುಡು ಗುಡು ಚನ್ನಡಕಿ' ಎಂದು ಹೇಳುತ್ತಾನೆ. ವೃತ್ತದ ಒಳಗೆ ಇದ್ದ ಆಟಗಾರರು 'ಏನ್ ಬೇಕು ಪನ್ನಡಕಿ' ಎಂದು ಕೇಳುತ್ತಾರೆ. ಆಗ ಹೊರಗಿದ್ದ ಆಟಗಾರ ವೃತ್ತದ ಒಳಗಿದ್ದ ಆಟಗಾರಲ್ಲೂ ಒಬ್ಬನ ಹೆಸರು ಕೂಗುತ್ತಾನೆ. ಆ ಹೆಸರಿನ ಆಟಗಾರ ಹೊರಗೆ ಬಂದು ಇಬ್ಬರು ಕೂಡಿ ವೃತ್ತದ ಒಳಗಿದ್ದ ಆಟಗಾರರಿಗೆ ಕೈಯಿಂದ ಗೆರೆಯ ಹೊರಗೆ ಎಳೆದು ಕೊಳ್ಳಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸುತ್ತಾರೆ. ವೃತ್ತದ ಗೆರೆ ದಾಟಿದವರು ಔಟ್ ಆಗುತ್ತಾರೆ. ಔಟ್ ಆದವರು ಹೊರಗಿನ ಕಡೆಯವರ ಜೊತೆ ಸೇರಿಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ಹೀಗೆ ಆಟ ಮುಂದುವರೆಯುತ್ತದೆ. ಕೊನೆಗೆ ಯಾರ ಕಡೆ ಸಂಖ್ಯೆ ಹೆಚ್ಚಾಗುತ್ತದೆ ಅವರು ಗೆದ್ದಂತೆ.

ಈ ಆಟವನ್ನು ಹೆಚ್ಚಾಗಿ ಭಾಲ್ಕಿ ತಾಲೂಕಿನ ಹಳ್ಳಿಗಳಲ್ಲಿ ಆಡುವುದನ್ನು ಕಾಣುತ್ತೇವೆ. ದೈಹಿಕವಾಗಿ ಶ್ರಮವನ್ನು ಕೊಡುವ ಆಟವಾಗಿದೆ.

ಈಜಾಟಃ

ನೀರಿನಲ್ಲಿ ಮುಳುಗಿ ಆಡುವುದನ್ನು ಈಜಾಟ ಎಂದು ಕರೆಯುತ್ತಾರೆ. ಕಪ್ಪೆ, ಮೀನು, ಮೊಸಳೆ, ಎಮ್ಮೆ, ಆಕಳು, ಇವು ನೀರಿನಲ್ಲಿ ಈಜಾಡುತ್ತಿದ್ದವು. ಇವುಗಳ ಒಂದು ಅನುಕರಣೆ ಮಾನವ

ಕಲಿತುಕೊಂಡು ರಭಸವಾದ ಹರಿವ ನೀರನ್ನು ನೋಡಿ ಮೈ ಮೇಲಿನ ಬಟ್ಟೆಗಳನ್ನು ಕಳೆದಿಟ್ಟು ಲಂಗೋಟಿಯ ಮೇಲೆ ನೀರಿನಲ್ಲಿ ಜಿಗಿದು ಈಜಾಟವನ್ನು ಆಡುತ್ತಾರೆ. ಈ ಈಜಾಟದಲ್ಲಿ ಅನೇಕ ರೀತಿಯ ಆಟಗಳನ್ನು ಆಡುತ್ತಾರೆ. ಈಜಾಟದ ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲು ಈ ದಂಡೆಯಿಂದ ಆ ದಂಡೆಗೆ ಯಾರು ಈಜಾಡುತ್ತಾ ಹೋಗಿ ಮೊದಲು ಮುಟ್ಟುತ್ತಾರೊ ಅವರು ಗೆದ್ದಂತೆ.

ಈಜಾಟ ಆಡುವುದರಿಂದ ಮನಸ್ಸಿಗೆ ಉಲ್ಲಸಿತಗೊಳ್ಳುತ್ತದೆ. ಜಡವಾದ ಶರೀರವನ್ನು ಹಗೂರವಾಗುತ್ತದೆ. ಶರೀರಕ್ಕೆ ವ್ಯಾಯಾಮ ದೊರೆಯುತ್ತದೆ. ಬಾಯಿ ಮುಚ್ಚಿ ಮೂಗಿನಿಂದ ಶ್ವಾಸ ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳುತ್ತ ಎರಡು ಕಾಲುಗಳಿಂದ ನೀರು ಬಡಿಯುತ್ತ ಮುಂದಕ್ಕೆ ಸಾಗುತ್ತಾ ಆಡುತ್ತಾರೆ. ಒಮ್ಮೊಮ್ಮೆ ನೀರಿನಲ್ಲಿ ಅಪಾಯವಾಗುವ ಸಂಭವ ಇರಬಹುದು. ಈಜಾಟದಿಂದ ಮನೋರಂಜನೆ ದೊರೆಯುತ್ತದೆ. ಇತ್ತೀಚೆಗೆ ಈಜಾಟ ಮರೆಯಾಗುತ್ತಿದೆ.

ಎತ್ತಿನ ಆಟಃ

ಈ ಆಟದಲ್ಲಿ ಮಕ್ಕಳು ಎತ್ತಿನ ಹಾಗೆ ಅನುಕರಿಸಿ ಆಡುವುದರಿಂದ ಎತ್ತಿನ ಆಟವೆಂದು ಕರೆಯುತ್ತಾರೆ. ಇದರಲ್ಲಿ ಮೂವರು ಮಕ್ಕಳು ಭಾಗವಹಿಸುತ್ತಾರೆ. ಇಬ್ಬರು ಜೋಡಿ ಎತ್ತುಗಳಾಗಿ ಒಬ್ಬ ರೈತನಾಗುತ್ತಾನೆ. ರೈತನು ಹೊಲದಲ್ಲಿ ಊಳುವಂತೆ ಮಾಡುತ್ತಾನೆ. ಎತ್ತುಗಳಾದ ಆಟಗಾರರ ಕುತ್ತಿಗೆಗೆ ನೊಗದಂತೆ ಒಂದು ಕೋಲನ್ನು ಕಟ್ಟಿ ಅದಕ್ಕೆ ಇನ್ನೊಂದು ಉದ್ದವಾದ ಕೋಲನ್ನು ನೇಗಿಲಿನಂತೆ ಬಿಗಿದು ಆ ಕೋಲನ್ನು ಹಿಡಿದು ಗದ್ದೆ ಉಳುವಂತೆ ಊಳುತ್ತಾನೆ. ಎತ್ತುಗಳಾದ ಆಟಗಾರರು ಎತ್ತುಗಳಂತೆ ನಟಿಸುತ್ತಾರೆ.

ಕಣ್ಣು ಕಟ್ಟುವ ಆಟಃ

ಮನೆ ಅಂಗಳದಲ್ಲಿ ಮಕ್ಕಳು ಸೇರಿ ಆಡುವ ಆಟವಿದು. ಒಬ್ಬ ಆಟಗಾರನ ಕಣ್ಣನ್ನು ಬಟ್ಟೆಯಿಂದ ಬಿಗಿಯಾಗಿ ಕಟ್ಟಿ ಸಾವಕಾಶವಾಗಿ ಎರಡು–ಮೂರು ಸುತ್ತು ಅವನನ್ನು ತಿರುಗಿಸಿ ಅವನಿಂದ ಸ್ವಲ್ಪ ದೂರ ಸರಿದು ಚಪ್ಪಾಳೆ ಬಡಿಯುವ ಮೂಲಕ ಮುಟ್ಟಲು ಬರಬೇಕೆಂದು ಸೂಚನೆ ನೀಡುತ್ತಾರೆ. ಆಡುವವರೆಲ್ಲ ದೂರ ಹೋಗದೇ ಹುಡುಕುವವನ ಅಕ್ಕ ಪಕ್ಕದಲ್ಲೆ ಮೌನವಾಗಿ ಇರುತ್ತಾರೆ. ಆಟಗಾರರು ನಗುವುದು, ಮಾತನಾಡುವುದು, ಮಾಡುತ್ತಾರೆ. ಇವರ ಧ್ವನಿಬಂದ ಕಡೆಗೆ ಕಣ್ಣು ಕಟ್ಟಿಕೊಂಡವನು ಸಾವಕಾಶವಾಗಿ ಸಾಗಿ ಮುಟ್ಟಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸುತ್ತಾನೆ. ಹೀಗೆ ಹುಡುಕುತ್ತಾ ಯಾರನ್ನು ಅವನು ಮುಟ್ಟುತ್ತಾನೊ ಅವನು ಕಣ್ಣು ಕಟ್ಟಿಸಿಕೊಳ್ಳಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ. ಹೀಗೆಯೆ ಆಟ ಮುಂದುವರೆಯುತ್ತದೆ. ಈ ಆಟ ಆಡುವ ಸ್ಥಳದಲ್ಲಿ ಯಾವುದೇ ವಸ್ತುಗಳು ಇರದಂತೆ ನೋಡಿಕೊಳ್ಳಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ. ಇದರಿಂದ ಹುಡುಕುವವರು ಎಡವಿ ಬೀಳುವದು ತಪ್ಪುತ್ತದೆ.

ಇನ್ನೊಂದು ಬಗೆಯ ಕಣ್ಣು ಕಟ್ಟುವ ಆಟದಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬರನ್ನು ಹೊರತು ಪಡಿಸಿ ಎಲ್ಲರೂ ಕಣ್ಣು ಕಟ್ಟಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಒಬ್ಬನು ಮಾತ್ರ ಕಣ್ಣು ಕಟ್ಟಿಸಿಕೊಂಡವರನ್ನು ಒಂದು ದಿಕ್ಕಿನಲ್ಲಿ ನಿಲ್ಲಿಸಿ ತಾನು ಇನ್ನೊಂದು ದಿಕ್ಕಿಗೆ ಹೋಗಿ ಗಂಟೆ ಇಲ್ಲವೆ ಡೋಲು ಶಬ್ದವನ್ನು ಮಾಡುತ್ತಾನೆ. ಈಗ ಕಣ್ಣು ಕಟ್ಟಿಸಿಕೊಂಡವರು ಶಬ್ದ ಮಾಡಿದವನನ್ನು ಮುಟ್ಟಲು ಬರುತ್ತಾರೆ. ಆತನು ಅವರಿಗೆ ಕೈಗೆ ಸಿಗಲಾರದ ಹಾಗೆ ಇನ್ನೊಂದು ದಿಕ್ಕಿಗೆ ಹೋಗಿ ಶಬ್ದ ಮಾಡುತ್ತಾನೆ. ಶಬ್ದ ಮಾಡಿದ ಕಡೆಗೆ ಇವರೆಲ್ಲ ಸಾಗುತ್ತಾರೆ.

ಅವನು ಅಲ್ಲಿಂದ ಇನ್ನೊಂದು ಕಡೆ ಸಾಗಿ ಶಬ್ದ ಮಾಡುತ್ತಾನೆ. ಹೀಗೆ ಕಣ್ಣು ಕಟ್ಟಿಕೊಂಡವರನ್ನು ಕಾಡಿಸುತ್ತಾನೆ. ಶಬ್ದ ಮಾಡುವವನು ಯಾರಿಗಾದರೂ ಕೈಗೆ ಸಿಕ್ಕರೆ ಅವನು ಮುಂದೆ ಕಣ್ಣು ಕಟ್ಟಿಸಿಕೊಳ್ಳುವವನಾಗುತ್ತಾನೆ. ಹಿಡಿದವನು ಶಬ್ದ ಮಾಡುವವನಾಗುತ್ತಾನೆ. ಈ ರೀತಿ ಮಕ್ಕಳು ಮನೆಯಲ್ಲಿಯೆ ಆಡುತ್ತಾರೆ. ಇದು ತುಂಬಾ ಸಂತೋಷ ಕೊಡುವ ಆಟವಾಗಿದೆ.

ದೋಣಿಯ ಆಟಃ

ಚಿಕ್ಕ ಮಕ್ಕಳು ಮಳೆಗಾಲದಲ್ಲಿ ಈ ಆಟವನ್ನು ಆಡುತ್ತಾರೆ. ಕಾಗದದ ದೋಣಿಯನ್ನು ರಚಿಸಿ, ಹರಿಯುವ ನೀರಿನಲ್ಲಿ ಬಿಡುತ್ತಾರೆ. ಅದನ್ನು ಅನುಸರಿಸಿಕೊಂಡು ದೂರದ ವರೆಗೆ ಹೋಗುತ್ತಾರೆ. ಚಿಕ್ಕ ಮಕ್ಕಳ ಬಹುಮುಖ್ಯ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಇದು ಒಂದಾಗಿದೆ.

ಇದೊಂದು ಮನೋರಂಜನೆಯ ಆಟವಾಗಿ ಸಮುದ್ರದಲ್ಲಿ ಹೋಗುವ ದೋಣಿಯನ್ನು ನೋಡಿ ಮಕ್ಕಳು ತಮ್ಮ ಸಾಮಾನ್ಯ ವಸ್ತುಗಳಿಂದ ಅನುಕರಿಸಿ ಆಡುತ್ತಾರೆ. ದೋಣಿಯೂ ಕೂಡ ಹೀಗೆ ಇರಬಹುದೆ ನೀರು ಹೆಚ್ಚಾದರೆ ಮುಳುಗಬಹುದೆ. ಇಂತಹ ಒಂದು ಕಲ್ಪನೆ ಚಿಕ್ಕಂದಿನಲ್ಲಿಯೋ ಬೆಳೆಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ.

ಬೆನ್ನು ಹೊರೆಯಾಟಃ

ಪರಸ್ಪರ ವಿರುದ್ಧ ದಿಕ್ಕಿನಲ್ಲಿ ನಿಲ್ಲುವ ಬಾಲಕರಿಬ್ಬರು ಒಬ್ಬನನ್ನು ಇನ್ನೊಬ್ಬನ ಬೆನ್ನ ಮೇಲೆ ಹೊತ್ತುಕೊಂಡು ಓಡಿ ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ದೂರದ ಗೆರೆಯನ್ನು ಮುಟ್ಟುವರು. ಈ ಮುಟ್ಟುವ ಕ್ರಿಯೆ ಹೆಚ್ಚು ಸಲ ಯಾರು ಮಾಡುತ್ತಾರೊ ಅವರು ಈ ಆಟದಲ್ಲಿ ಗೆದ್ದಂತಾಗುತ್ತದೆ. ಇದೆ ಆಟವನ್ನು ಬಾಲಕರು ತಮ್ಮಲ್ಲಿ ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಗುಂಪುಗಳನ್ನಾಗಿ ಮಾಡಿಕೊಂಡು ಬೆನ್ನು ಹೊರೆಯಾಗಿಸಿ ಓಡುತ್ತಾರೆ. ಯಾವ ಗುಂಪು ಹೆಚ್ಚು ಸಲ ಓಡುತ್ತದೊ ಆ ಗುಂಪಿನವರು ಆಟದಲ್ಲಿ ಗೆಲ್ಲುತ್ತಾರೆ. ಮಕ್ಕಳ ಆಟಗಳನ್ನು ಒಂದೇ ರೀತಿಯಾಗಿ ಆಡುವದಿಲ್ಲ. ಮನಸ್ಸಿಗೆ ತಿಳಿದಂತೆ ಹಲವು ಬಗೆಯಲ್ಲಿ ಆಡುತ್ತಾರೆ. ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಸಂತೋಷವಾದರೆ ಸಾಕು ಆಟದಲ್ಲಿಯೇ ಇಡೀ ದಿನ ಕಳೆಯುತ್ತಾರೆ.

ಕೈ ಬಡಿದು ಓಡುವ ಮುಟ್ಟಾಟಃ

ಎಂಟ್ಹತ್ತು ಬಾಲಕರ ಗುಂಪು ಮಾಡಿಕೊಂಡು ಈ ಆಟವನ್ನು ಆಡುತ್ತಾರೆ. ಇಲ್ಲಿ ಯಾರು ಮುಟ್ಟಲು ಬರುವ ಬಾಲಕ ಕೈಯನ್ನು ಮುಂದಕ್ಕೆ ಚಾಚುತಾನೆ. ಅವನ ಕೈ ಮೇಲೆ ಕೈ ಹಾಕಿ ಚಪ್ಪಾಳೆಯನ್ನು ತಟ್ಟಲು ಇನ್ನೊಬ್ಬ ಆರಂಭಿಸುತ್ತಾನೆ. ಈಗ ಎಲ್ಲರೂ ಅಲ್ಲಲ್ಲಿ ಅಡಗಲು ಹೋಗುತ್ತಾರೆ. ಚಪ್ಪಾಳೆ ಬಡಿಯುವಾತ ಕನಿಷ್ಠ ಏಳು ಬಾರಿ ಚಪ್ಪಾಳೆ ಬಡಿದು ಮುಟ್ಟಲು ಬಾ ಎಂದು ಜೋರಾಗಿ ಓಡುತ್ತಾನೆ. ಈತ ಓಡಿಹೋಗಿ ಅವನನ್ನು ಇಲ್ಲವೆ ಬೇರೆ ಯಾರನ್ನಾದರೂ ಮುಟ್ಟಿದನೆಂದರೆ ಮತ್ತೆ ಎಲ್ಲರೂ ಸೇರುತ್ತಾರೆ. ಮುಟ್ಟಿಸಿಕೊಂಡಾತ ಈಗ ಮುಟ್ಟಬೇಕಾಗಿ ಬರುತ್ತದೆ. ಇದರಲ್ಲಿ ಸೋಲು–ಗೆಲುವು ಏನು ಇರುವುದಿಲ್ಲ. ಮನರಂಜನಾತ್ಮಕವಾಗಿ ಆಟ ಮುಂದುವರೆಯುತ್ತದೆ.

ಕೋಲು ಕುದುರೆಯಾಟಃ

ಸಣ್ಣ ಬಾಲಕರು ತಮ್ಮ ಅಜ್ಜಿಯ ಕೋಲನ್ನು ಕುದುರೆಯನ್ನಾಗಿ ಮಾಡಿಕೊಂಡು ಆಡುವ ಆಟವಿದು. ಈ ಆಟದಲ್ಲಿ ಚಿಕ್ಕ ಬಾಲಕರು ಕೋಲನ್ನು ತೆಗೆದುಕೊಂಡು ಅದನ್ನು ಎರಡು ಕಾಲುಗಳ ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿ ಹಾಕಿಕೊಂಡು ಒಂದು ತುದಿಯನ್ನು ಕೈಯಲ್ಲಿ ಹಿಡಿದುಕೊಂಡು ಇನ್ನೊಂದನ್ನು ನೆಲಕ್ಕೆ ಬಿಟ್ಟು ಓಡುತ್ತಾರೆ. ಈಗ ಅವರು ನಾನು ಕುದುರೆ ಮೇಲೆ ಕುಳಿತಿದ್ದೇನೆ ಎಂಬ ಅನುಭವವಾಗಿಸಿಕೊಂಡು ಕೋಲಿಗೆ ನಡೆ ನಡೆ ಹೇ–ಛೆ ಎಂದೆಲ್ಲ ಅನ್ನುತ್ತಾ, ನಡೆಯುತ್ತಾ, ಓಡುತ್ತಾ ಆನಂದ ಪಡೆಯುತ್ತಾರೆ. ತಮ್ಮಲ್ಲೇ ಸ್ಪರ್ಧೆಕಟ್ಟಿ ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಗುರಿ ಮಾಡಿಕೊಂಡು ಓಡಲು ಪ್ರಾರಂಭಿಸುತ್ತಾರೆ. ಅದರಲ್ಲಿ ಯಾರು ಮೊದಲು ಗುರಿಯನ್ನು ತಲುಪುತ್ತಾರೊ ಅವರು ಗೆದ್ದಂತೆ. ಸಣ್ಣ ಬಾಲಕರ ವಿನೋದ ಪೂರ್ಣ ಆಟ ಇದಾಗಿದೆ.

ಕುದುರೆ ಆಟಃ

ಈ ಆಟಲ್ಲಿ ಎಷ್ಟು ಜನ ಆಟಗಾರರು ಭಾಗವಹಿಸಬಹುದು. ಇದರಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬ ಕುದುರೆ ಮೇಲೆ ಕೂಡುತ್ತಾನೆ. ಇನ್ನುಳಿದ ಆಟಗಾರರು ಕುದುರೆ ಮೇಲೆ ಏನಿದೆ ಎಂದು ಕೇಳುತ್ತಾರೆ. ಆಟಗಾರ ಹೇಳುವುದಿಲ್ಲ. ನಿನ್ನ ಹೆಸರು ಏನಿದೆ ಎಂದು ಆಟಗಾರರು ಕೇಳುತ್ತಾರೆ. ಆಗ ಕುದುರೆ ಮೇಲೆ ಕುಂತ ಆಟಗಾರ ನನ್ನ ಹೆಸರು 'ಶಂಭು' ಎಂದಾಗ ಆಟಗಾರರು ಹಿಡಿ ನನ್ನ 'ಲಂಭು' ಎಂದು ಎಲ್ಲಾ ಆಟಗಾರರು ಓಡುತ್ತಾರೆ. ಕುದುರೆ ಮೇಲೆ ಕುಳಿತ ಆಟಗಾರ ಅವರಿಗೆ ಮುಟ್ಟಲಿಕ್ಕೆ ಹೋಗುತ್ತಾನೆ. ಮೊದಲು ಯಾರ ಸಿಗುತ್ತಾರೊ ಅವರ ಮೇಲೆ ಆಟವಾಗುತ್ತದೆ.

ಹೀಗೆ ಈ ಆಟವನ್ನು ಮನರಂಜನೆಗಾಗಿ ಆಟವನ್ನು ಆಡುತ್ತಾರೆ.

ನೀರಾಟಃ

ಕೆರೆ ಇರುವ ಪ್ರದೇಶದ ಹಳ್ಳಿಗಳಲ್ಲಿ ನೀರಿನಲ್ಲಿ ಆಡುವ ಜಾನಪದ ಆಟಗಳು ರೂಢಿಯೊಳಗಿವೆ. ಹುಡುಗರೆಲ್ಲ ನೀರಿಗಿಳಿದು ಸುತ್ತಾಗಿ ನಿಂತು ಒಬ್ಬರ ಮುಖಕ್ಕೆ ಒಬ್ಬರು ನೀರನ್ನು ಎರಚುವದು ಇಲ್ಲಿ ಸರ್ವ ಸಾಮಾನ್ಯ. ಇದನ್ನು ಆಟವಾಡುವ ಹುಡುಗರು ಎರಡು ಗುಂಪುಗಳಾಗಿ ವಿಂಗಡನೆಗೊಂಡು ಒಬ್ಬರ ಮುಖಕ್ಕೆ ಒಬ್ಬರು ನೀರು ಎರಚುವದು ಮಾಡುತ್ತಾರೆ. ಇದರಲ್ಲಿ ಯಾರು ಕೈ ಸೋತವೆಂದು ನಿಲ್ಲುತ್ತಾರೆಯೊ ಅವರು ಗುಂಪಿನಿಂದ ಹೊರ ಸರಿಯಬೇಕು. ಕೊನೆಗೆ ಇದರಲ್ಲಿ ಯಾರು ಮೇಲುಗೈ ಸಾಧಿಸುತ್ತಾರೆಯೊ ಅವರು ಈ ಆಟದಲ್ಲಿ ಗೆದ್ದಂತಾಗುತ್ತದೆ.

ಇನ್ನೊಂದು ರೀತಿಯ ನೀರಾಟದಲ್ಲಿ ಈಜಿನಲ್ಲಿ ಚಾಣಾಕ್ಷತನ ಹೊಂದಿದ ಬಾಲಕರು ನೀರಿನಲ್ಲಿ ಮುಟ್ಟಾಟ ಆಡುತ್ತಾರೆ. ಈ ಆಟದಲ್ಲಿ ನಾಲ್ಕರಿಂದ ಆರು ಜನ ಬಾಲಕರು ತೆರೆದ ಬಾವಿ, ಕೆರೆ ಇಲ್ಲವೆ ನದಿಯಲ್ಲಿ ಇಳಿದು ಆಡುವುದನ್ನು ಕಾಣುತ್ತೇವೆ. ಆಟಗಾರರಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬನು ತೀರದಲ್ಲಿ ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಗುರಿಯಲ್ಲಿ ನಿಲ್ಲುತಾನೆ. ಉಳಿದವರು ನೀರಿಗೆ ಇಳಿಯುತ್ತಾರೆ. ಗುರಿಯ ಹತ್ತಿರವಿದ್ದವನಿಗೆ ಮುಟ್ಟಲು ಬಾ ಎಂದು ಒಬ್ಬನು ನೀರಿನಲ್ಲಿ ಮುಳುಗಿ ಬೇರೆಡೆಗೆ ಹೋಗುತ್ತಾನೆ. ನಂತರ ತೀರದಲ್ಲಿದ್ದವನು ನೀರಿಗೆ ಇಳಿದು

ಆಟಗಾರರಿಗೆ ಗುರಿಯನ್ನು ಮುಟ್ಟದಂತೆ ಮಾಡಿ ಅವರನ್ನು ಮುಟ್ಟಲು ಪ್ರಯತ್ನಿಸುತ್ತಾನೆ. ಈತ ಯಾರನ್ನು ಮುಟ್ಟುತ್ತಾನೆಯೊ ಅವರು ನಂತರದಲ್ಲಿ ಮುಟ್ಟುವವನಾಗುತ್ತಾನೆ.

ನಂಬರ್ ಆಟ:

ಸಂಖ್ಯೆಯನ್ನು ಎಣಿಸುವುದು ಈ ಆಟದ ಕ್ರಿಯೆಯಾಗಿರುವುದರಿಂದ ಇದನ್ನು ನಂಬರ್ ಆಟ ಎಂದು ಕರೆಯುತ್ತಾರೆ. ಇಬ್ಬರು ಆಟಗಾರರು ಈ ಆಟದಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸುತ್ತಾರೆ. ಕೆಲವೊಮ್ಮೆ ಹೆಚ್ಚು ಆಟಗಾರರು ಭಾಗವಹಿಸುವುದೂ ಇದೆ.

ಒಂದು ಪುಸ್ತಕ ಅಥವಾ ನೂರಾರು ಸ್ಥಳಗಳ ಉಲ್ಲೇಖವಿರುವ ಭೂಪಟವನ್ನು ತೆಗೆದುಕೊಂಡು ಅದರಲ್ಲಿರುವ ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಪ್ರದೇಶ ಅಥವಾ ಶಬ್ದವನ್ನು ಆಟಗಾರನು ಸೂಚಿಸುತ್ತಾನೆ. ಇನ್ನೊಬ್ಬನು ಅವನು ಸೂಚಿಸುವ ಸ್ಥಳ ಅಥವಾ ಶಬ್ದವನ್ನು ಕಂಡು ಹಿಡಿಯಬೇಕು. ಹೀಗೆ ಕಂಡು ಹಿಡಿಯುವಾಗ ಸೂಚಿಸಿದ ಆಟಗಾರನು ನಂಬರನ್ನು ಎಣಿಸುತ್ತಾ ಹೋಗುತ್ತಾನೆ. ಆಟಗಾರನು ಸ್ಥಳವನ್ನು ಸೂಚಿಸಿದ ಬಳಿಕ ಎಣಿಸುವುದನ್ನು ನಿಲ್ಲಿಸುತ್ತಾನೆ. ಕಡಿಮೆ ಸಮಯದಲ್ಲಿ ಯಾರು ಬೇಗ ಹೆಸರನ್ನು ಗುರುತಿಸುತ್ತಾನೊ ಅವನು ಗೆಲ್ಲುತ್ತಾನೆ. ಇದರ ನಂತರ ಸೂಚಿಸುವ ಸರದಿ ಇನ್ನೊಬ್ಬ ಆಟಗಾರನಾಗಿದ್ದರೆ ಹುಡುಕುವ ಸರದಿ ಸೂಚಿಸುವ ಆಟಗಾರನದ್ದಾಗಿರುತ್ತದೆ. ಹೀಗೆ ತುಂಬಾ ಹೊತ್ತು ಈ ಆಟ ಮುಂದುವರಿಯುತ್ತದೆ. ಮಕ್ಕಳು ಪುಸ್ತಕದಲ್ಲಿರುವ ಚಿತ್ರಗಳು ಹುಡುಕುವ ಚುರುಕುತನ ಚಿಕ್ಕಂದಿನಲ್ಲಿಯೆ ಬೆಳೆಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ.

ಉಪ್ಪು ಗೋಣಿ ಆಟ:

ದೊಡ್ಡವರು ಚಿಕ್ಕ ಮಕ್ಕಳನ್ನು ಆಡಿಸುವ ವಿಶಿಷ್ಟ ಆಟ ಇದಾಗಿದೆ. ಇಬ್ಬರು ಆಟಗಾರರು ಭಾಗವಹಿಸುತ್ತಾರೆ. ಒಬ್ಬ ಆಟಗಾರನು ತನ್ನ ಬೆನ್ನ ಮೇಲೆ ಇನ್ನೊಬ್ಬ ಆಟಗಾರನನ್ನು ಹೊತ್ತುಕೊಳ್ಳುವುದನ್ನು ಉಪ್ಪು ಗೋಣಿ ಎಂದು ಕರೆಯುವುದರಿಂದ ಈ ಹೆಸರು ಬಂದಿದೆ.

ಮಕ್ಕಳನ್ನು ಬೆನ್ನ ಮೇಲೆ ಕೂರಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಮಗು ಎರಡೂ ಕೈಗಳಿಂದಲೂ ಹೊತ್ತುಕೊಂಡವನ ಕುತ್ತಿಗೆಯನ್ನು ಹಿಡಿದುಕೊಂಡು ಬೆನ್ನ ಮೇಲೆ ನೇತಾಡುತ್ತದೆ. ಹೊತ್ತುಕೊಂಡವನು ಉಪ್ಪು ಬೇಕೆ ಉಪ್ಪು ಎಂದು ಕೂಗುತ್ತಾ ಹೋಗುತ್ತಾನೆ. ಕೆಲವು ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಸ್ಥಳಗಳಲ್ಲಿ ನಿಂತು ಬೆನ್ನು ತಿರುಗಿಸಿ, ಪುರ್-ಪುರ್, ಎನ್ನುತ್ತಾನೆ. ಆಗ ಮಗು ಜೋರಾಗಿ ನಗುತ್ತದೆ. ಅಳುವ ಮಕ್ಕಳನ್ನು ಸಮಾದಾನ ಪಡೆಸಲು ಮಕ್ಕಳು ಈ ಆಟವನ್ನು ಆಡುತ್ತಾರೆ.

ಒಳಾಂಗಣ ಆಟಗಳು

೧. ಹೆಣ್ಣು ಮಕ್ಕಳ ಆಟಗಳು.
೨. ಸಮೂಹ ಆಟಗಳು.
೩. ಚಿಕ್ಕ ಮಕ್ಕಳ ಆಟಗಳು.

ಹೆಣ್ಣು ಮಕ್ಕಳ ಆಟಗಳು:

* ಸೆರಗಿನ ಆಟ
* ಅತ್ತೆ-ಸೊಸೆಯಾಟ
* ಬಳೆಚೂರಿನಾಟ
* ಕೋಳಿ ಆಟ

* ಬಾಗಿಲು ಹಿಡಿಯುವ ಆಟ
* ಟಿಕಿಳಿ ಆಟ
* ಸುಣ್ಣ ಕೊಡು ಸುಣ್ಣ ಆಟ
* ಪಾಸಿ ಹಾಕುವ ಆಟ
* 'ಗಂಗಾಳ (ತಟ್ಟಿ) ಆಟ
* ಕೂಸು ಆಡಿಸುವ ಆಟ
* ಹಣಿಗಿ ಲಟ ಲಟ ಆಟ
* ಸೇದು ಬಾವಿ ಆಟ
* ಬಳೆಯಾಟ
* ನಮ್ಮಪ್ಪ ಕಟ್ಟಿಸಿದ ಬಾವಿ ಆಟ
* ಮೂರು ಕಾಲಿನ ಅಡ್ಡಣಿಗಿ ಆಟ
* ಗೊಂಬೆ ಮದುವೆ ಆಟ
* ಕಂಬಾಟ
* ಉಗುರು ಉಗುರು ಆಟ
* ಜುಂ ತೆರೆ ಜುಂ ಆಟ
* ಫು ಫು ಪುಗಡಿ ಆಟ

ಕುಂತು ಪುಗುಡಿ ಆಟ

ಸೆರಗಿನ ಆಟ:

ಈ ಸೆರಗಿನ ಆಟವೂ ಕೂಡ ಮನೆಯ ಅಂಗಳದ ಒಳಗೆ ಆಡುವ ಆಟವಾಗಿದೆ. ಇದು ಹೆಣ್ಣು ಮಕ್ಕಳು ಆಡುವ ಆಟವಾಗಿದೆ. ಕೇರಿಯ ಹೆಣ್ಣು ಮಕ್ಕಳು ಒಂದು ಕಡೆ ಸೇರಿಕೊಂಡು ಆಡುತ್ತಿದ್ದರು.

ಆರು ಜನ ಆಟಗಾರರು ಆಕಡೆ ಮೂವರು ಈ ಕಡೆ ಮೂವರು ಸಾಲಾಗಿ ನಿಂತು ತಮ್ಮ ಓಡಣಿಯನ್ನು ತಲೆಯ ತಂದು ಈ ಹಾಡು ಹೇಳುತ್ತಾ ಆಟವನ್ನು ಆಡುತ್ತಿದ್ದರು.

"ಆಟ ಆಡರಿ ಬಾರೆ
ರಾಮರೆಡ್ಡಿಯರ ಪೋರಿ
ಗುಂಬಿ ಸಿಂಬಿ ಗುಂಬಿ ಸಿಂಬಿ
ಅಲ್ಲ ಬೆಲ್ಲ ಅಲ್ಲ ಬೆಲ್ಲ
ಬೆಲ್ಲ ತೂಗರಿ ಬಾರೆ
ರಾಮರೆಡ್ಡಿಯರ ಪೋರಿ
ಗುಂಬಿ ಸಿಂಬಿ ಗುಂಬಿ ಸಿಂಬಿ"[೧].

ಎನ್ನುತ್ತಾ ಕೈಗಳು ಹಾಗೂ ತಲೆಯನ್ನು ಅಲ್ಲಾಡಿಸುತ್ತ ಒಟ್ಟಿಗೆ ತಲೆ ಹಾಕುತ್ತಾರೆ. ಸೆರಗು ಹಿಡಿದು ಆಡುವುದರಿಂದ ಸೆರಗಿನ ಆಟ ಎಂದು ಹೆಸರು ಬಂದಿದೆ.

ಅತ್ತೆ ಸೊಸೆ ಆಟ:

ಮದುವೆಯಾದ ರಾತ್ರಿಯ ಸಮಯದಲ್ಲಿ ಶೋಬಾನೆ ಹಾಡುಗಳು ಹಾಡಿದ ನಂತರ ಅಲ್ಲಿ ನೆರೆದ ಹೆಣ್ಣು ಮಕ್ಕಳು ಅತ್ತೆ–ಸೊಸೆ ಆಟವನ್ನು ಆಡಿಸುತ್ತಾರೆ.
ಹೆಣ್ಣು ಮಕ್ಕಳಲ್ಲಿ ಯಾರಾದರೂ ಒಬ್ಬರು ಅತ್ತೆಯ ಪಾತ್ರ ಆಗುತ್ತಾರೆ. ಅತ್ತೆ–ಸೊಸೆಗೆ ಎಲ್ಲರ ಮನೆಗೆ ಹೋಗಿ ಶೇರ ಜ್ವಾಳ ಕೊಟ್ಟು ಬಾ ಎಂದು ಕಳಿಸುತ್ತಾಳೆ. ಅತ್ತೆ ಹೇಳಿದ ಹಾಗೆ ಎಲ್ಲರಿಗೂ ಜೋಳ ಕೊಟ್ಟು ಬರುತ್ತಾಳೆ. ಜೋಳ ತೆಗೆದುಕೊಂಡ ಹೆಣ್ಣು ಮಕ್ಕಳು ಮುಚ್ಚಿಕೊಂಡು ಕೂಡುತ್ತಾರೆ. ಮತ್ತೆ ಅತ್ತೆ ನೀನು ಯಾರಾರಿಗೆ ಜೋಳ ಕೊಟ್ಟಿದ್ದನ್ನು ವಾಪಸು (ತಿರುಗಿ) ತೆಗೆದುಕೊಂಡು ಬಾ ಎಂದು

೧. ಚನ್ನಮ್ಮ ಏಕತಪೂರ ಪು–(೮೦) ಬೀದರ.

ಹೇಳಿ ಕಳಿಸುತ್ತಾಳೆ. ಸೊಸೆ ಜೋಳ ಕೊಟ್ಟವರ ಮನೆಗೆ ಹೋಗಿದಾಗ ಯಾರು ಇರುವುದಿಲ್ಲ. ಹೊಸ ಸೊಸೆಗೆ ಯಾರು ಪರಿಚಯ ಇರುವುದಿಲ್ಲ. ಸೊಸೆ ಗಾಬರಿಯಾಗುತ್ತಾಳೆ. ಕೊಟ್ಟವರನ್ನು ಹುಡುಕಿ ಜೋಳ ತಂದು ಅತ್ತೆಗೆ ಒಪ್ಪಿಸಿದರೆ ಅತ್ತೆಗೆ ಸಂತೋಷವಾಗುತ್ತದೆ. ಈ ರೀತಿ ಆಟಗಳನ್ನು ಆಡಿಸುತ್ತಾರೆ. ನಾಳಿನ ಬದುಕಿಲ್ಲಿ ಇಂತಹ ತೊಂದರೆಗಳು ಬಂದರೆ ಸೊಸೆ ಹೇಗ ನಿರ್ವಹಿಸಿಕೊಂಡು ಹೋಗುತ್ತಾಳೆ. ಎಂಬುದನ್ನು ತಿಳಿದುಕೊಳ್ಳುತ್ತಿದ್ದರು. ಅತ್ತೆ-ಸೊಸೆಗೆ ಹೇಗೆ ನಡೆಸಿಕೊಂಡು ಹೋಗುತ್ತಾಳೆ ಎಂಬುದನ್ನು ಕೂಡ ಆಟದಿಂದ ತಿಳಿದುಬರುತ್ತದೆ.

ಬಾಗಿಲು ಹಿಡಿಯುವ ಆಟಃ

ಹೊಸದಾಗಿ ಮದುವೆಯಾದ ಅಣ್ಣ ಮತ್ತು ಅತ್ತಿಗೆ ಮನೆಯೊಳಗೆ ಹೋಗುವ ಸಮಯದಲ್ಲಿ ಮದುವೆಯಾದ ತಂಗಿ ಬಾಗಿಲಿಗೆ ಅಡ್ಡವಾಗಿ ನಿಲ್ಲುತ್ತಾಳೆ. ಅಣ್ಣ ಏನು ಬೇಕು ಎಂದು ಕೇಳುತ್ತಾನೆ. ಏನು ಹೇಳುವುದಿಲ್ಲ. ಅಣ್ಣ ಸೀರೆ, ಬಂಗಾರ, ಬೆಳ್ಳಿ, ಹೊಲ, ಮನೆ, ಇತ್ಯಾದಿ ಎಲ್ಲವನ್ನು ಕೊಡುತ್ತೇನೆ ಎನ್ನುತ್ತಾನೆ. ತಂಗಿ ಏನು ಹೇಳುವುದಿಲ್ಲ. ಮತ್ತೆ ಅಣ್ಣ – ಅತ್ತಿಗೆ ನಾಲ್ಕು ಜನರ ಮುಂದೆ ಮುತ್ತಿನಂತಹ ಮಗಳನ್ನು ಹೆತ್ತು ಕೊಡುತ್ತೇವೆ ಎಂದಾಗ ತಂಗಿ ಬಾಗಿಲು ಬಿಡುತ್ತಾಳೆ.

ಒಟ್ಟಾರೆಯಾಗಿ ಅತ್ತಿಗೆ ಬಂದ ಮೇಲೆ ತವರು ಮನೆಯಲ್ಲಿ ನನ್ನದು ಎಂಬ ಅಧಿಕಾರವಿರುವುದಿಲ್ಲ ಎಂಬ ಉದ್ದೇಶದಿಂದ ತಂಗಿ ನಾಲ್ಕು ಜನರ ಮುಂದೆ ಈ ರೀತಿ ಬಾಗಿಲು ಹಿಡಿದು ತನ್ನ ತವರ ಮನೆಯ ಪ್ರೀತಿಯನ್ನು ಗಳಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾಳೆ.

ಟಿಕಳಿ ಆಟಃ

ಆಟಗಾರರಲ್ಲಿ ಸಮನಾದ ಎರಡು ಗುಂಪುಗಳನ್ನು ಮಾಡುವುದು ಎರಡೂ ಗುಂಪಿನವರು ೮-೧೦ ಹೆಜ್ಜೆಯ ಅಂತರ ಬಿಟ್ಟು ಸಾಲಾಗಿ ಎದುರು ಬದುರು ಕುಳಿತುಕೊಳ್ಳುವರು. ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬ ಹುಡುಗಿಯೂ ಒಂದು ಹೂವಿನ ಅಥವಾ ಆಭರಣದ ಹೆಸರನ್ನು ಇಟ್ಟುಕೊಳ್ಳುವಳು. ಒಂದು ಪಂಗಡದ ಹಿರೇಮಣಿ (ಹಿರೇಗಡಿ) ಯೂ ಎರಡನೆ ಪಂಗಡದ ಹುಡುಗಿಯ ಕಣ್ಣು ಮುಚ್ಚಿ ತನ್ನ ಕಡೆಯ ಒಂದು ಹುಡುಗಿಯನ್ನು ಹೊಸದಾಗಿ ಇಟ್ಟುಕೊಂಡ ಹೆಸರಿನಿಂದ ಕರೆಯುವಳು. ಆ ಹುಡುಗಿಯು ಕಣ್ಣು ಮುಚ್ಚಿಕೊಂಡ ಹುಡುಗಿಯ ಹಣೆಯನ್ನು ಮುಟ್ಟಿ ತನ್ನ ಸ್ಥಾನಕ್ಕೆ ಹೋಗಿ ಕುಳಿತುಕೊಳ್ಳವಳು. ಆ ಮೇಲೆ ಕಣ್ಣು ಮುಚ್ಚಿಕೊಂಡವಳು ಆಕೆಯನ್ನು ಗುರುತಿಸಿದರೆ ಅವಳನ್ನು ತನ್ನ ಗುಂಪಿಗೆ ಕರೆದುಕೊಂಡು ಬರುವಳು. ಹುಡುಕುವುದಕ್ಕೆ ತಪ್ಪಿದರೆ ತಾನೂ ಅವಳ ಗುಂಪಿಗೆ ಸೇರುವಳು. ಇದೇ ರೀತಿ ಎರಡು ಗುಂಪಿನಲ್ಲಿ ಆಟ ಮುಂದುವರೆಯುತ್ತದೆ. ಕಣ್ಣು ಮುಚ್ಚುವ ಸರದಿ ಮುಗಿದ ನಂತರ ಯಾವ ಗುಂಪಿನಲ್ಲಿ ಹೆಚ್ಚು ಹುಡುಗಿಯರೊ ಅವರು ಗೆದ್ದಂತೆ. ಆ ಮೇಲೆ ಎರಡನೆ ಪಕ್ಷದವರು ಕಣ್ಣು ಮುಚ್ಚುವರು.

ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬಳು ಒಂದು ಪಕ್ಷಿಯ ಅಥವಾ ಪ್ರಾಣಿಯ ಹೆಸರನ್ನು ಇಟ್ಟುಕೊಳ್ಳುವುದು. ಕಣ್ಣು ಮುಚ್ಚಿಕೊಂಡವಳ ಮುಂದೆ ಆ ಪ್ರಾಣಿಯಂತೆ ಒದರುವುದು ಅದರ ಮೇಲಿಂದ ಆ ಧ್ವನಿಯ ಆಟಗಾರರನ್ನು ಗುರುತಿಸುವುದು ಇದೆ.

ಸುಣ್ಣ ಕೊಡು ಸುಣ್ಣ ಆಟಃ

ಇದರಲ್ಲಿ ಐದು ಜನ ಹೆಣ್ಣು ಮಕ್ಕಳು ಭಾಗವಹಿಸುತ್ತಾರೆ. ಇದರಲ್ಲಿ ಕೈಗಳಿಂದ ಚಿತ್ತು-ಪಟ್ಟು ಹಾಕುವ ಮೂಲಕ ಚಿತ್ತು ಹಾಕಿದವರು ಗೆದಿಯುತ್ತಾರೆ. ಪಟ್ಟು ಹಾಕಿದವರು ಸೋಲುತ್ತಾಳೆ. ಗದ್ದ ನಾಲ್ಕು ಜನ ಆಟಗಾರರು ತಮ್ಮ ಪಡಸಾಲೆಯಲ್ಲಿ ನಾಲ್ಕು ಮೂಲೆಗಳು ಹಿಡಿದುಕೊಂಡು ನಿಲ್ಲುತ್ತಾರೆ. ಸೋತ ಆಟಗಾರತಿ ತನ್ನ ಎಡಗೈಯ ಅಂಗೈ ಮೇಲೆ ಬಲಗೈ ಅಂಗೈ ಮೇಲ್ಮುಖಮಾಡಿ ಇಟ್ಟು ಸುಣ್ಣ ಕೊಡು ಸುಣ್ಣ ಎಂದು ಕೇಳುತ್ತಾಳೆ. ಆಗ ಆಟಗಾರರು 'ಆಚೆ ಮನೆ ಪಿನ್ನ' ಎಂದು ಹೇಳುತ್ತಾರೆ. ಮೂರನೆ ಆಟಗಾರತಿಯ ಮನೆಗೆ ಸುಣ್ಣ ಕೇಳಲು ಹೋದಾಗ ಇಬ್ಬರು ಆಟಗಾರರು ಮನೆಯನ್ನು ಬದಲಾಯಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಬದಲಾಯಿಸಿಕೊಳ್ಳುವ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ಸುಣ್ಣ ಕೇಳಲು ಹೊರಟ ಆಟಗಾರತಿ ಮನೆಯನ್ನು ಹಿಡಿದುಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ಆಗ ಮನೆ ಬಿಟ್ಟವಳ ಮೇಲೆ ಆಟವಾಗುತ್ತದೆ. ಈಕೆಯೂ ಕೂಡ ಮೊದಲ ಆಟಗಾರತಿಯ ಹಾಗೆ ಆಡಬೇಕು. ಹೀಗೆ ತುಂಬಾ ಸಮಯದ ವರೆಗೆ ಈ ಆಟವನ್ನು ಆಡಬಹುದು.

ಪಾಸಿ ಹಾಕುವ ಆಟಃ

ಮದುವೆಯಾದ ರಾತ್ರಿ ಸಮಯದಲ್ಲಿ ಶೋಬಾನೆ ಹಾಡುಗಳು ಹಾಡಿದ ನಂತರ ಮುತ್ತೈದ ಹೆಣ್ಣು ಮಕ್ಕಳು ಹೊಸ ಮದುಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಪಾಸಿ ಆಟವನ್ನು ಆಡಿಸುತ್ತಿದ್ದರು. ಮದುಮಕ್ಕಳು ಇಬ್ಬರು ಎದುರು ಬದುರು ಕುಳಿತುಕೊಂಡು ಅಲ್ಲಿ ನೆರದ ಹೆಣ್ಣು ಮಕ್ಕಳ ಮುಂದೆ ಮದುಮಗನು ಮದುಮಗಳಿಗೆ ಹಗ್ಗವನ್ನು ತೆಗೆದುಕೊಂಡು ತಾತ್ಕಾಲಿಕವಾಗಿ ಕೊರಳಿಗೆ ಪಾಸಿ ಹಾಕುವಂತೆ ನಟಿಸುತ್ತಾನೆ. ಆಗ ಮದುಮಗಳ ಅಣ್ಣ ಬಂದು ಮನೆ, ಹೊಲ, ಬೆಳ್ಳಿ, ಬಂಗಾರ, ಇವೆಲ್ಲವನ್ನು ಕೊಡುತ್ತೇನೆ ಪಾಸಿ ಬಿಡು ಎಂದು ಹೇಳುತ್ತಾನೆ. ಆದರೆ ಬಿಡುವುದಿಲ್ಲ. ಅಣ್ಣ-ಅತ್ತಿಗೆ ಇಬ್ಬರು ಕೂಡಿಕೊಂಡು ಮುತ್ತಿನಂತಹ ಮಗಳನ್ನು ಹೆತ್ತು ಕೊಡುತ್ತೇವೆ ಎಂದಾಗ ಮದುಮಗನು ಪಾಸಿ ಬಿಡುತ್ತಾನೆ. ಮನೋರಂಜನೆಗಾಗಿ ಆಡುವ ಆಟಗಳು ಅಂತರಂಗದಲ್ಲಿ ಬದುಕಿನ ಅರ್ಥಗಳು ಹುದುಗಿವೆ.

ಗಂಗಾಳ (ತಟ್ಟೆ) ಆಟಃ

ಮದುವೆಯಾದ ರಾತ್ರಿ ಸಮಯದಲ್ಲಿ ಶೋಬಾನೆ ಹಾಡುಗಳು ಮುಗಿದ ನಂತರ ಕೊನೆಯಲ್ಲಿ ಆಟಗಳಿಗೆ ಅವಕಾಶ ಕೊಡುತ್ತಿದ್ದರು. ಈಗ ಮದುಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಗಂಗಾಳ ಆಟವನ್ನು ಆಡಿಸುತ್ತಿದ್ದರು. ಮನೆಯಲ್ಲಿದ್ದ ಐದು ಗಂಗಾಳ ತಂದು ಸಾಲಾಗಿ ಮದಿಮಗಳು ಬೇಗ ಬೇಗ ಸಾಲಾಗಿ ಇಡುತ್ತಾ ಹೋಗಬೇಕು. ಮದುಮಗನು ಕಾಲಿನಿಂದ ಒದೆಯುತ್ತಾ ಕೆಡುಸುತ್ತಾ ಹೋಗಬೇಕು. ಬೇಗ ಬೇಗ ಯಾರು ಹಿಂದೆ ಬೀಳುತ್ತಾರೊ ಅವರು ಸೋತಂತೆ. ಗೆದ್ದವರಿಗೆ ಅಲ್ಲಿನ ಜನರು ಮುಂದಿನ ಜೀವನವನ್ನು ಇಬ್ಬರಲ್ಲಿ ಯಾರು ಚೆನ್ನಾಗಿ ನಡೆಸಿಕೊಂಡು ಹೋಗುತ್ತಾರೆ ಎಂಬುದನ್ನು ಆಟದ ಮೂಲಕ ಗ್ರಹಿಸುತ್ತಾರೆ. ಗೆದ್ದವನು ಆಳುತ್ತಾನೆ ಎಂಬ ಮಾತು ಜನಪದರಲ್ಲಿದೆ. ಬದುಕಿನಲ್ಲಿ ಯಾವುದೇ ತೊಂದರೆ

ಬಂದರೂ ಹೆದುರುವದಿಲ್ಲ. ಧೈರ್ಯದಿಂದ ಬದುಕನ್ನು ಸಾಗಿಸುತ್ತಾರೆ. ಎಂಬ ಅರ್ಥಗಳನ್ನು ತಿಳಿದುಕೊಳ್ಳಬಹುದು.

ಮಗುವನ್ನು ಆಡಿಸುವ ಆಟಃ

ಮದುವೆಯಾದ ರಾತ್ರಿ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ಶೋಬಾನೆ ಹಾಡುಗಳು ಮುಗಿದ ನಂತರ ಮುತ್ತೈದೆ ಹೆಣ್ಣು ಮಕ್ಕಳು ಹೊಸ ಮದುಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಆಟವನ್ನು ಆಡಿಸುತ್ತಿದ್ದರು. ಇಬ್ಬರು ಮದುಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಮುಖಾ ಮುಖಿಯಾಗಿ ಕುಳಿತುಕೊಂಡು ಒಂದು ಗೊಂಬೆ ತಂದು ಅದಕ್ಕೆ ಎಲ್ಲಾ ಬಟ್ಟೆಯನ್ನು ಹಾಕಿ ಅಂದರೆ (ಅಂಗಿ, ಚಡ್ಡಿ, ಕುಲಾಯಿ, ಟೋಪಿ) ತೊಡಿಸಿ ತಾತ್ಕಾಲಿಕವಾಗಿ ಮಗುವೆಂದು ಭಾವಿಸಿಕೊಂಡು ಇಬ್ಬರಲ್ಲಿ ಯಾರಿಗಾದರೂ ಒಬ್ಬರಿಗೆ ಆ ಮಗುವನ್ನು ಕೊಡುತ್ತಾರೆ. ಮದುಮಗನು ಕೂಸನ್ನು ಎತ್ತಿಕೊಂಡು ಮದುಮಗಳ ತೊಡೆಯ ಮೇಲೆ ಕೂಡಿಸುತ್ತಾನೆ. ಆಗ ಇಬ್ಬರ ನಡುವೆ ಸಂದರ್ಶನ ನಡೆಯುತ್ತದೆ.

ವರಃ– ನನಗೆ ತಡವಾಗಿದೆ ಈ ಕೂಸಿಗೆ ತೆಗೆದುಕೊ.
ವಧುಃ– ರೊಟ್ಟಿ ಮಾಡಲಿಕ್ಕೆ ತಡವಾಗುತ್ತದೆ ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳೀರಿ.
ವರಃ– ನಾನು ಕೋಟೆಗೆ ಹೋಗಲಿಕ್ಕೆ ತಡವಾಗುತ್ತದೆ (ಸಮಯ) ವಾಗುತ್ತದೆ ತೆಗೆದುಕೊ ಕೂಸಿಗೆ.
ವಧುಃ– ನನಗೆ ಹಪ್ಪಳ ಹಾಕಲಿಕ್ಕೆ ತಡವಾಗುತ್ತದೆ ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳೀರಿ ಕೂಸಿಗೆ.
ವರಃ– ನನಗೆ ಹೊಲಕ್ಕೆ ಹೊಗುವುದಿದೆ ಕೂಸಿಗೆ ತೆಗೆದುಕೊ.
ವಧುಃ– ನನಗೆ ಬಟ್ಟೆ ಒಗೆಯಲಿಕ್ಕೆ ತಡವಾಗುತ್ತದೆ ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳೀರಿ ಕೂಸಿಗೆ.

ಹೀಗೆ ಮದುಮಕ್ಕಳ ಸಂಭಾಷಣೆ ನಡೆಯುತ್ತದೆ. ಇದರಿಂದ ಜೀವನವೇ ಒಂದು ಆಟ ಎಂಬುದನ್ನು ತಿಳಿಯಬಹುದು. ಜನಪದರು ಹೊಸ ಮದುಮಕ್ಕಳಿಂದ ಇಂತಹ ಆಟಗಳನ್ನು ಆಡಿಸಿ ಇಬ್ಬರ ವ್ಯಕ್ತಿತ್ವವನ್ನು ತಿಳಿದುಕೊಳ್ಳುತ್ತಿದ್ದರು. ಮುಂದಿನ ಜೀವನಕ್ಕೆ ಇಬ್ಬರು ಪರಸ್ಪರ ಹೊಂದಿಕೊಂಡು ಹೇಗೆ ನಡೆಯುತ್ತಾರೆ. ಎಂಬುದನ್ನು ತಿಳಿಯುವ ಸಲುವಾಗಿ ಇಂತಹ ಆಟಗಳನ್ನು ಆಡಿಸುತ್ತಿದ್ದರು. ಇವು ಮುಂದಿನ ಬದುಕಿಗೆ ತರಬೇತಿ ಕೊಡುವ ಆಟಗಳಾಗಿವೆ. ಬದುಕಿಗೆ ಮಗುವೇ ಆಧಾರ ಪ್ರತಿಬಿಂಬ ಇರುವ ಸಲುವಾಗಿ ಮಗುವನ್ನು ಆಡಿಸುವ ಆಟವನ್ನು ಆಡಿಸುತ್ತಿದ್ದರು. ಹೊಸ ಮದುಮಕ್ಕಳಲ್ಲಿ ಸಲುಗೆ, ಪ್ರೀತಿ, ಸಂಬಂಧ ಬೆಳೆಯಲಿ ಎನ್ನುವ ದೃಷ್ಟಿಯಿಂದ ನಮ್ಮ ಜನಪದರು ಇಂತಹ ಆಟಗಳನ್ನು ಆಡಿಸುತ್ತಿದ್ದರು.

ಹಣಗಿ ಲಟ ಲಟ ಆಟಃ

ಈ ಆಟದಲ್ಲಿ ಹೆಣ್ಣು ಮಕ್ಕಳಿಬ್ಬರು ವಿರುದ್ಧ ದಿಕ್ಕಿನತ್ತ ಮುಖಮಾಡಿ ಬೆನ್ನಿಗೆ ಬೆನ್ನು ಹಚ್ಚುತ್ತಾರೆ. ನಂತರ ರಟ್ಟೆಯಲ್ಲಿ ರಟ್ಟೆ ಸೇರಿಸಿ ಕೊಂಡಿಯಾಗಿಸುತ್ತಾರೆ. ನಂತರದಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬಳು ಬಾಗಿ ಇನ್ನೊಬ್ಬಳನ್ನು

ತನ್ನ ಬೆನ್ನ ಮೇಲೆ ಎತ್ತಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾಳೆ. ಹೀಗೆ ಬಾಗುವಾಗ 'ಹಣಗಿ ಲಟ ಲಟ' ಎಂದು ಅನ್ನುತ್ತಾ ಇಳಿಸಿದ ತಕ್ಷಣ ಇನ್ನೊಬ್ಬಳು ಬಾಗುತ್ತ ಅವಳನ್ನು ತನ್ನ ಬೆನ್ನ ಮೇಲೆ ಎತ್ತಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾಳೆ. ಆಗ 'ಗಂಗಾಳ ಪಟ ಪಟ' ಎಂದು ಹೇಳುತ್ತ ಇಳಿಯುತ್ತಾಳೆ. ಹೀಗೆ ಪರಸ್ಪರರು ಒಬ್ಬರ ನಂತರ ಇನ್ನೊಬ್ಬರು ಬಾಗುತ್ತ ಸಾಗುತ್ತಾರೆ. ಹೀಗೆ ಈ ಆಟವನ್ನು ಆಡುತ್ತಾರೆ. ಈ ಆಟ ದೇಹದ ಸ್ನಾಯುಗಳಿಗೆ ಉತ್ತಮ ವ್ಯಾಯಾಮ ನೀಡುವತ್ತದೆ. ಗಂಗಾಳ ಎಂದು ಆಡುವ ಹೆಣ್ಣು ಮಕ್ಕಳಿಬ್ಬರು ಸಮಾನ ತೂಕದವರಾಗಿರುವುದು ಈ ಆಟದಲ್ಲಿ ಮುಖ್ಯವಾಗಿರುತ್ತದೆ.

ಸೇದುಭಾವಿ ಆಟ:

ಈ ಆಟದಲ್ಲಿ ಮೂವರು ಹೆಣ್ಣು ಮಕ್ಕಳು ಕೈ ಕೈ ಹಿಡಿದು ವೃತ್ತಾಕಾರವಾಗಿ ನಿಲ್ಲುತ್ತಾರೆ. ವೃತ್ತದ ಮೇಲೆ ಹೊರ ಮುಖವಾಗಿ ನಿಂತ ಮೂವರು ತಮ್ಮ ಒಂದೊಂದು ಕಾಲನ್ನು ಹಿಂದೆ ಜೋಡಿಸಿ ಒಬ್ಬರ ಕಾಲಲ್ಲಿ ಮತ್ತೊಬ್ಬರ ಕಾಲನ್ನು ಸೇರಿಸಿ ಕೈ ಬಿಟ್ಟು ಚಪ್ಪಾಳೆ ಬಡಿಯುತ್ತ ದುಂಡಾಗಿ ತಿರುಗಲಾರಂಭಿಸುತ್ತಾರೆ. ತಿರುಗುವಾಗ 'ಸೇದುಭಾವಿ ಸೆಟ್ಟಗರ ಭಾವಿ ನಮ್ಮಪ್ಪ ಕಟ್ಟಿಸ್ಯಾನ ಮುತ್ತಿನ ಭಾವಿ' ಎಂದು ಹೇಳುತ್ತಾಳೆ. ಈಗ ಅದರಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬಳು ಬಿದ್ದು ಬಿಡುತ್ತಾಳೆ. ನಂತರ ಅವಳು ಅತ್ತಿ ಅತ್ತಿ ಬಿದ್ದೆ ಪಕ್ಕದವಳು ಹ್ಯಾಂಗ್ ಬಿದ್ದಿ ಎಂದು ಪ್ರಶ್ನಿಸುತ್ತಾಳೆ. ಬಿದ್ದವಳು ಕಾಲು ಜಾರಿ ಬಿದ್ದೆ. ಎಂದು ಉತ್ತರ ಕೊಟ್ಟಾಗ ಪಕ್ಕದವಳು ಅಲ್ಲೇನು ಬಿದ್ದಿತ್ತು ಅಂಥಾದು ಎನ್ನುತ್ತಾಳೆ. ಬಿದ್ದವಳು ಹವಳ ಮುತ್ತು ಬಿದ್ದಿದ್ದು ತೋಗೋಬೇಕೆನ್ನುದ್ರಾಗ ಬಿದ್ದು ಬಿಟ್ಟೆ ಎನ್ನುತ್ತಾಳೆ. ಮತ್ತೆ ಪಕ್ಕದವರು ಅವ್ವನ ಕರಿಲೇ ಅಪ್ಪನ ಕರಿಲೇ ಎನ್ನುತ್ತಾಳೆ. ಈಗ ಬಿದ್ದವಳು ಯಾರಿಗೂ ಬ್ಯಾಡ್ ಸಿಕ್ಕಿತು ಎನ್ನುತ್ತಾಳೆ. ಈಗ ಮೊದಲಿನಂತೆ ಮೂವರು ಮತ್ತೆ ಸೇದುಭಾವಿ ಎನ್ನುತ್ತಾ ತಿರುಗಲು ಆರಂಭಿಸುತ್ತಾರೆ. ಹೀಗೆ ಆಟ ಮುಂದುವರೆಯುತ್ತದೆ. ಇದು ವಿನೋದ ಸಂಭಾಷಣೆಯೊಂದಿಗೆ ಆಡುವ ಆಟವಾಗಿದೆ ಎಂದು ಹೇಳಬಹುದು.

ಬಳೆಚೂರನಾಟ:

ಹೆಣ್ಣು ಮಕ್ಕಳು ಗಾಜಿನ ಬಳೆಯ ಚೂರುಗಳನ್ನು ಸಂಗ್ರಹಿಸಿ ಆಡುವ ಆಟವಿದು. ಎರಡು ತಂಡಗಳನ್ನು ಕಟ್ಟಿಕೊಂಡು ಇಲ್ಲವೆ ಇಬ್ಬರೆ ಹೆಣ್ಣು ಮಕ್ಕಳು ಆಡುವ ಆಟ ಇದಾಗಿದ್ದು, ಬಳೆಚೂರುಗಳೆ ಇಲ್ಲಿ ಆಟದ ಸಾಧನಗಳಾಗುತ್ತವೆ. ಸಣ್ಣ ಸಣ್ಣ ಮೂರು ಕುಣಿಗಳನ್ನು ತೆಗೆದು ಅದರಲ್ಲಿ ಯಾವುದಾದರೊಂದು ಕುಣಿಯಲ್ಲಿ ಬಳೆಚೂರುಗಳನ್ನು ಇಟ್ಟು ಮಣ್ಣು ಹಾಕಿ ಮುಚ್ಚಲಾಗುತ್ತದೆ. ಇದರಂತೆ ಇನ್ನೆರಡು ಕುಣಿಗಳನ್ನೂ ಮುಚ್ಚಲಾಗುತ್ತದೆ. ಎರಡು ತಂಡಗಳಲ್ಲಿ ಮೊದಲು ಯಾರು ಆಡಬೇಕೆಂಬುದನ್ನು ನಿರ್ಧರಿಸಿ ನಮ್ಮ ಮನೆ ಹುಡುಕಲು ಬರ್ರಿ ಎಂದು ಆಡುವವರಿಗೆ ಆಹ್ವಾನ ನೀಡಲಾಗುತ್ತದೆ. ಆಗ ಇವರು ಬಂದು ಸಮಾನವಾಗಿ ಮಣ್ಣು ಮುಚ್ಚಿದ ಮನೆಗಳನ್ನು ವೀಕ್ಷಿಸಿ ಯಾವ ಮನೆಯಲ್ಲಿ ಬಳೆಚೂರುಗಳಿರಬಹುದೆಂದು ಲೆಕ್ಕಾಚಾರ ಹಾಕಿ ಒಂದು ಮನೆಯ ಮಣ್ಣನ್ನು ತೆಗೆಯುತ್ತಾರೆ. ಅಲ್ಲಿ ಬಳೆಯ ಚೂರುಗಳಿದ್ದರೆ ಅವೆಲ್ಲವು ಆಡಲು ಬಂದವರಿಗೆ ಸಿಗುತ್ತವೆ. ಒಂದು ವೇಳೆ ಅಲ್ಲಿ ಬಳೆಚೂರುಗಳಿಲ್ಲದೆ ಬೇರೆ ಮನೆಯಲ್ಲಿದ್ದರೆ ಅವುಗಳನ್ನು ಮನೆಯವರು ತೆಗೆದು ತೋರಿಸಿ ಅಲ್ಲಿರುವ ಬಳೆಯ ಚೂರುಗಳ ಸಂಖ್ಯೆಯಷ್ಟೇ ಬಳೆಚೂರು ಕೊಡಿ ಎಂದು ಕೇಳಿ ಪಡೆಯುತ್ತಾರೆ. ಇಲ್ಲಿ

ಆಟ ಆಡುವ ಪರಸ್ಪರರ ಆಟದ ಮನೆಗಳು (ಕುಣಿ) ಮುಚ್ಚಿಡುವುದನ್ನು ಕಾಣದ ಹಾಗೆ ಸ್ವಲ್ಪ ದೂರದಲ್ಲಿರಬೇಕು.

ಇನ್ನೊಂದು ಆಟದಲ್ಲಿ ಇಬ್ಬರು ಹೆಣ್ಣು ಮಕ್ಕಳು ಎದುರು ಬದುರಾಗಿ ಕುಳಿತುಕೊಂಡು ಮರಳಿನ ಅಥವಾ ಮಣ್ಣಿನ ಗುಂಪು ಮಾಡಿ ಅದರಲ್ಲಿ ಬಳೆಚೂರು ಮುಚ್ಚಿಟ್ಟು ಆಡುವುದುಂಟು. ಇಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬಳು ಒಂದು ಬಳೆಚೂರನ್ನು ತೆಗೆದುಕೊಂಡು ಎದುರುಕಡೆ ಕೂತವಳ ಗಮನ ಬೇರೆಡೆ ಹೋಗಿದೆ ಎಂಬುದನ್ನು ಗಮನಿಸಿ ಗುಂಪಿನ ಯಾವುದಾದರೊಂದು ಭಾಗದಲ್ಲಿ ಬಳೆಯ ಚೂರನ್ನು ಇಡುತ್ತಾಳೆ. ಎದುರಿನವಳಿಗೆ ಹುಡುಕು ಎಂದು ಹೇಳಿದಾಗ ಅವಳು ಬಳೆಚೂರು ಇಟ್ಟಜಾಗ ಯಾವುದಿರಬಹುದೆಂದು ಲೆಕ್ಕಿಸಿ ಒಂದು ಹಿಡಿ ಮಣ್ಣು ಅಥವಾ ಮರಳನ್ನು ತೆಗೆಯುತ್ತಾಳೆ. ಅದರಲ್ಲಿ ಬಳೆಚೂರು ಇದ್ದರೆ ಅವಳು ಗೆದ್ದಂತಾಗುತ್ತದೆ. ಒಂದು ವೇಳೆ ಅದರಲ್ಲಿ ಬಳೆಚೂರು ಇರದೇ ಹೋದರೆ ಈಗ ಮುಚ್ಚಿಟ್ಟವಳು ಅದನ್ನು ತೆಗೆದು ತೋರಿಸಿ ಸೋತವಳಿಂದ ಒಂದು ಬಳೆಚೂರನ್ನು ಪಡೆಯುತ್ತಾಳೆ.

ಕೋಳಿ ಆಟಃ

ಈ ಆಟದಲ್ಲಿ ಇಬ್ಬರು ಹೆಣ್ಣು ಮಕ್ಕಳು ಎದುರು ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಅಳತೆಗೆ ನಿಂತುಕೊಂಡು ಆಟವನ್ನು ಆಡುತ್ತಾರೆ. ಒಬ್ಬಳು ನಿಂತು ಹೀಗೆ ಕೇಳುತ್ತಾಳೆ.

"ಕೋಳಿ ಬಂದವೇನು ಕೋಳಿ
ಬಂದಾವ, ಎಷ್ಟು ಬಂದಾವ
ಬುಟ್ಟಿ ತುಂಬಾ ಬಂದಾವ
ಏನ ಪಲ್ಯ ಮಾಡಿದೆ
ಅಂಡಿ ಪಲ್ಯಾ
ನನಗಿಷ್ಟು ಕೊಡುತ್ತೀಯಾ
ಕೊಡುತ್ತೇನೆ ಬಾ"[೧] ಎನ್ನುತ್ತಾಳೆ.

ಹೀಗೆ ಇಬ್ಬರು ಎದುರು ಬದುರು ನಿಂತು ಕೇಳಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಕೊಡುತ್ತೇನೆ ಅಂದಾಗ ಆಟಗಾರತಿ ಎರಡು ಕೈಗಳು (ಸೊಂಟದ) ಮೇಲೆ ಇಟ್ಟುಕೊಂಡು ನಮ್ಮತ್ತಿ ಪಲ್ಯಾ ಕೊಡುತ್ತಾಳೆ ಅಂತ ಎನ್ನುತ್ತಾ ಕಾಲಿನಿಂದ ಝಾಪ್ ಹಾಕುತ್ತಾ ಬರುತ್ತಾಳೆ. ಕೊಡು ಪಲ್ಯ ಎಂದು ಕೇಳುತ್ತಾಳೆ. ಆಗ ನಾನು ನೀರಿಗೆ ಹೋಗಿ ಬರುವುದೊಳಗೆ ನಾಯಿ ತಿಂದು ಹೋಯಿತು ಎನ್ನುತ್ತಾಳೆ.
ಆಟಗಾರತಿ ತಿರುಗಿ ಹೋಗುವಾಗ ಈ ಮಾತು ಆಡುತ್ತಾಳೆ. "ಇದೇನು ಕೊಡುತ್ತದ ಕಹಿ (ಕೆಟ್ಟ) ಸೂಳಿ" ಎನ್ನುತ್ತಾ ಎರಡು ಕೈಗಳು ಸೊಂಟದ ಮೇಲಕ್ಕೆ ಇಟ್ಟುಕೊಂಡು ಮನೆಗೆ ಹೋಗುತ್ತಾಳೆ. ಹಳ್ಳಿಯ ಜನರು ತಮ್ಮ ಜೀವನಕ್ಕಾಗಿ ಕೋಳಿಯನ್ನು ಸಾಕುತ್ತಿದ್ದರು. ಕೋಳಿಯ ರೂಪದಲ್ಲಿ ತಮ್ಮದೊಂದು ಆಟವನ್ನು ಸೃಷ್ಟಿಮಾಡಿಕೊಂಡು ಮನೋರಂಜನೆಗಾಗಿ ಆಡುತ್ತಿದ್ದರು. ಎಂಬುದನ್ನು

---

೧. ವನೀತಾ ಧೂಪತಮಹಾಗಾಂವ ತಾ. ಔರಾದ.

ತಿಳಿದು ಬರುತ್ತದೆ. ಕೇಳಿದ ವಸ್ತು ಕೊಡಲಾರದೆ ಹೋದರೆ ಅಶ್ಲೀಲ ಮಾತುಗಳು ಆಡುವುದನ್ನು ಜನಪದರಲ್ಲಿ ಕಾಣುತ್ತೇವೆ.

ಬಳೆಯಾಟ:

ಬಳೆಯ ಚೂರನ್ನು ಬಳಸಿ ಆಟವನ್ನು ಆಡುವದರಿಂದ ಇದನ್ನು ಬಳೆಯಾಟವೆಂದು ಕರೆಯುತ್ತಾರೆ. ಇಬ್ಬರು ಅಥವಾ ನಾಲ್ಕು ಜನ ಆಟಗಾರರು ಭಾಗವಹಿಸಬಹುದು.

ಈ ಆಟದಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸುವ ಆಟಗಾರರು ಬೇರೆ ಬೇರೆ ಬಣ್ಣಗಳ ಹಲವು ಬಳೆಯ ಚೂರುಗಳನ್ನು ಒಟ್ಟು ಮಾಡುತ್ತಾರೆ. ಒಬ್ಬ ಆಟಗಾರನು ಎಲ್ಲಾ ಬಳೆಯ ಚೂರುಗಳನ್ನು ಅಂಗೈಯ ಮೇಲಿಟ್ಟು ಬಳೆಯ ಚೂರುಗಳ್ನು ಮೇಲಕ್ಕೆ ಹಾರಿಸಿ ಹಿಂಗೈಯಿಂದ ಹಿಡಿಯಬೇಕು. ಹಿಂಗೈಯಲ್ಲಿ ಹಿಡಿದ ಬಳೆಯ ಚೂರುಗಳಲ್ಲಿ ಒಂದು ಬಣ್ಣಗಳನ್ನು ವಿರುದ್ಧ ಆಟಗಾರರು ಸೂಚಿಸಬೇಕು. ಪಡೆದುಕೊಳ್ಳಲು ಕಷ್ಟವಾಗುವ ಬಳೆಯ ಚೂರಿನ ಬಣ್ಣವನ್ನೇ ಸೂಚಿಸುತ್ತಾರೆ. ಆಡಿದ ಆಟಗಾರನು ಎಲ್ಲಾ ಬಳೆಯ ಚೂರುಗಳನ್ನು ಮೇಲಕ್ಕೆ ಹಾರಿಸಿ ಅವರು ಸೂಚಿಸಿದ ಬಣ್ಣದ ಬಳೆಯ ಚೂರನ್ನು ಅಂಗೈಯಲ್ಲಿ ಹಿಡಿಯಬೇಕು. ಉಳಿದ ಚೂರುಗಳನ್ನು ಕೆಳಗೆ ಬಿಡಬಹುದು. ಆದರೆ ಅವರು ಸೂಚಿಸಿದ ಬೆಳೆಚೂರು ಕೆಳಗೆ ಬೀಳಬಾರದು. ಬಳೆಯ ಚೂರನ್ನು ಕೈಯಲ್ಲಿಟ್ಟುಕೊಂಡೇ ಕೆಳಗೆ ಬಿದ್ದ ಚೂರನ್ನು ಹೆಕ್ಕಬೇಕು. ಈ ಕ್ರಿಯೆಯನ್ನು ನಿರಾತಂಕವಾಗಿ ನಿರ್ವಹಿಸಿದರೆ ಆಟಗಾರನು ಗೆದ್ದನೆಂದು ಪರಿಗಣಿಸಲಾಗುತ್ತದೆ.

ನಮ್ಮಪ್ಪ ಕಟ್ಟಿಸಿದ ಬಾವಿ:

ಸಾಯಂಕಾಲ ರಾತ್ರಿ ಬೆಳದಿಂಗಳಲ್ಲಿ ಆಟವನ್ನು ಆಡುತ್ತಾರೆ. ಐದು ಹುಡುಗಿಯರು ವೃತ್ತಾಕಾರವಾಗಿ ಕೈ ಕೈ ಹಿಡಿದು ನಿಲ್ಲುತ್ತಾರೆ. ಮೊದಲು ಒಬ್ಬರು ತನ್ನ ಬಲಗಾಲನ್ನು ತನ್ನ ಎಡಗಾಲಿನ ತೊಡೆಗೆ ಹಚ್ಚಿ ಕೈಹಿಡಿದು ನಿಲ್ಲುತ್ತಾಳೆ. ಆಕೆಯ ಬಲಗಾಲ ಮೇಲೆ ಮತ್ತೊಬ್ಬಾಕೆ ಬಲಗಾಲ ಹಾಕುತ್ತಾಳೆ. ಈಕೆಯ ಬಲಗಾಲ ಮೇಲೆ ಮತ್ತೊಬ್ಬಾಕೆ ಹಾಕಿ ಹೀಗೆ ಐದು ಜನ ಆಟಗಾರರು ಒಬ್ಬರ ಕಾಲ ಮೇಲೆ ಒಬ್ಬರು ಹಾಕಿ ಒಂದೇ ಕಾಲು ಮೇಲೆ ಎಲ್ಲ ಆಟಗಾರರು ನಿಂತು ಈ ಹಾಡನ್ನು ಹಾಡುತ್ತಾರೆ.

ನಮ್ಮಪ್ಪಾ ಕಟ್ಟಿಸಿದ ಬಾವಿ
ನಾ ಹೆಂಗಾ ಸೇಂದಲಿ ತಾಯಿ
ಕಲ್ಲು ಮುಳ್ಳು ಡುಮುಂಕು
ಕಲ್ಲು ಮುಳ್ಳು ಡುಮುಂಕು

ಎಂದು ಹಾಡಿ ಮೆಲ್ಲಗೆ ನೆಲದ ಮೇಲೆ ಕುಳಿತುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ತಮ್ಮ ತೊಡೆಯ ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿರುವ ಜಾಗವನ್ನು ಮನೆ ಎಂದು ಭಾವಿಸಿ ಅದಕ್ಕೆ ಕುಳಿತಲ್ಲೆ ಕೈಯಿಂದ ಸ್ವಚ್ಛಗೊಳಿಸಿ ಸಿಹಿ ಅಡುಗೆ ಮಾಡಿ ಪೂಜಾರಿಗೆ ಕರೆಸುತ್ತಾರೆ. ಐದು ಮನೆಯವರಲ್ಲಿ ಹೋಗಿ ಊಟ ಮಾಡುತ್ತಾನೆ. ಊಟ ಮಾಡಿ ತಿರುಗಿ ಹೋಗುವಾಗ ಬಾಯಿಂದ ಶಬ್ದ ಮಾಡಿ ಓಡಿ ಹೋಗುತ್ತಾನೆ. ಎಲ್ಲ ಆಟಗಾರರು ಅವನ ಬೆನ್ನಟ್ಟುತ್ತಾರೆ. ಕಲ್ಲು–ಮುಳ್ಳು ತುಂಬಿದ ಬಾವಿಯನ್ನು ಸ್ವಚ್ಛಗೊಳಿಸಿ ಸಿಹಿ ಊಟ ಮಾಡಿ ಪೂಜಾರಿಗೆ ಊಟ ಮಾಡಿಸಿದ್ದರೆ ಬಾವಿಯಲ್ಲಿ ನೀರು ಚೆನ್ನಾಗಿ ಬೀಳುತ್ತವೆ ಎಂಬುದು ನಮ್ಮ ಜನಪದರ ನಂಬಿಕೆಯಾಗಿದೆ.

ಮೂರು ಕಾಲಿನ ಅಡ್ಡಣಿಗೆ ಆಟಃ

ಮೂರು ಕಾಲಿನಿಂದ ಆಡುವುದಕ್ಕೆ ಅಡ್ಡಣಿಗಿ ಆಟ ಎಂದು ಕರೆಯುತ್ತಾರೆ. ಈ ಆಟದಲ್ಲಿ ಮೂವರು ಹೆಣ್ಣು ಮಕ್ಕಳು ಇರುತ್ತಾರೆ. ಒಂದು ಕಾಲು ನೆಲದ ಮೇಲೆ ಇನ್ನೊಂದು ಕಾಲು ಕುಂಟುವ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬರ ಕಾಲಿಗೆ ಒಬ್ಬರು ಸಿಕ್ಕಿ ಹಾಕಿಕೊಂಡು ಹಾಡುತ್ತಾ ಎರಡು ಕೈಯಿಂದ ಚಪ್ಪಾಳೆ ಬಡೆಯುತ್ತಾ ಮೂವರು ತಿರುಗುತ್ತಾರೆ.

ಅಡ್ಡಣಿಗೋ ಪಡ್ಡಣಿಗೋ
ಮೂರು ಕಾಲಿನ ಅಡ್ಡಿಣಿಗೋ

ಹೀಗೆ ಅನ್ನುತ್ತಾ ತಿರುಗುತ್ತಾರೆ. ತಿರುಗುವಾಗ ಒಬ್ಬರು ಎರಡು ಕೈಗಳು ನೆಲಕ್ಕೆ ಹಚ್ಚಿ ಬಗ್ಗುತ್ತಾರೆ. ಆಗ ಇಬ್ಬರು ಆಟಗಾರರು ಏನು ಬಿತ್ತು ಎಂದು ಕೇಳುತ್ತಾರೆ. ಮುತ್ತು ಬಿದ್ದಿದೆ ಅನ್ನುತ್ತಾಳೆ ಆಗ ಇಬ್ಬರು ಆಟಗಾರರು ದೀಪ ತರಲೇನು ಎಂದು ಕೇಳುತ್ತಾರೆ. ನೆಲಕ್ಕೆ ಬಿದ್ದ ಆಟಗಾರತಿ ಸಿಕ್ಕಿತು ಅನ್ನುತ್ತಾ ಮೇಲೆ ಎದ್ದು ಮೂವರು ತಿರುಗುತ್ತಾರೆ. ತಿರುಗುತ್ತಾ ತಿರುಗುತ್ತಾ ಮತ್ತೊಬ್ಬಾಕೆ ನೆಲಕ್ಕೆ ಎರಡು ಕೈ ಹಚ್ಚಿ ಬಗ್ಗುತ್ತಾಳೆ ಆಗ ಇಬ್ಬರು ಆಟಗಾರರು ಈ ಮಾತು ಆಡುತ್ತಾರೆ.

ನಿನ್ನ ಗಂಡ ಜುಮಕಾ
ತಂದಾನ ಏಳ ಏಳ
ನಿನ್ನ ಗಂಡ ಬಂಗಾರ ತಂದಾನ
ಏಳ ಏಳ
ನಿನ್ನ ಗಂಡ ಬಸ್ಸು ತಂದಾನ ಏಳ ಏಳ
ನಿನ್ನ ಗಂಡ ಚಬಕಾ ತಂದಾನ ಏಳ ಏಳ

ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ. ಆಗ ಎದ್ದು ತಿರುಗುತ್ತಾಳೆ. ಹೀಗೆ ಒಬ್ಬರ ನಂತರ ಒಬ್ಬರು ಇದೇ ಕ್ರಮದಲ್ಲಿ ಆಡುತ್ತಾರೆ. ಇದೊಂದು ಮನರಂಜನೆಯ ಆಟವಾಗಿದೆ.

ಗೊಂಬೆ ಮದುವೆ ಆಟಃ

ಗೊಂಬೆ ಮದುವೆ ಆಟವನ್ನು ಪ್ರಾಚೀನ ಕಾಲದ ಆಟವಾಗಿದೆ. ಸಮಾಜದಲ್ಲಿ ನಡೆಯುವ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳ ಅನುಕರಣೆ ಈ ಆಟದಲ್ಲಿ ಕಾಣಬಹುದು. ಗೊಂಬೆಯಾಟದಲ್ಲಿ / ಇಬ್ಬರು ಪ್ರಮುಖ ಪಾತ್ರವಹಿಸುತ್ತಾರೆ. ಅಂದರೆ ಮನೆಯ ಯಜಮಾನರಾಗಿ ಎಲ್ಲಾ ಆಗು ಹೋಗುಗಳನ್ನು ನೋಡಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ.

ಅಂಗಡಿಯಿಂದ ಒಂದು ಗೊಂಬೆಯನ್ನು ತಂದು ಅದಕ್ಕೆ ಬಣ್ಣ ಬಣ್ಣದ ಸೀರೆಯ ತುಕಡಿಗಳ ಬಟ್ಟೆಯನ್ನು ಉಡಿಸಿದ ನಂತರ ಪರಿಸರದಲ್ಲಿ ಸಿಗುವ ಗೆಜ್ಜಟಿಕೆಯ ಹೂವನ್ನು ತಂದು ಕಾಲಿಗೆ ಕಟ್ಟುತ್ತಾರೆ. ಅದಕ್ಕೆ ಅವರು 'ಚೈನ' ಎಂದು ತಿಳಿದುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಬೊಬ್ಬಲಿ ಗಿಡದ ಕಾಯಿಗಳು ತಂದು ಅದರ ರಸ ಹಿಂಡಿ ಬಿಸಲಿಗೆ ಇಟ್ಟಾಗ ಅದರ ಬಣ್ಣ ಕಪ್ಪಾಗುತ್ತದೆ. ಅದನ್ನು ಗೊಂಬೆಯ ಹಣೆಗೆ ಕಪ್ಪು ಬಟ್ಟನ್ನು ಹಚ್ಚುತ್ತಾರೆ. ಹೀಗೆ ಪರಿಸರದಲ್ಲಿ ಸಿಗುವ ವಸ್ತುಗಳಿಂದಲೆ ಆ ಗೊಂಬೆಗೆ ಮದುಮಗಳ ಹಾಗೆ ಅಲಂಕಾರ ಮಾಡುತ್ತಾರೆ. ನಂತರ ಊಟದ ವ್ಯವಸ್ಥೆಯನ್ನು ಮಾಡುತ್ತಾರೆ. ಅನ್ನ, ಬೇಳೆ, ಹೋಳಿಗೆ,

ಸಿಹಿ ತಿಂಡಿಗಳನ್ನು ಮಾಡಿ ಊಟಕ್ಕೆ ನೀಡುತ್ತಾರೆ. ಅವಿಭಕ್ತ ಕುಟುಂಬದಲ್ಲಿ ಇರುವಂತೆ ಎಲ್ಲರು ಇರುತ್ತಾರೆ. ಒಬ್ಬರು ಅಡುಗೆ ಮಾಡುವರು ಇನ್ನೊಬ್ಬರು ಊಟಕ್ಕೆ ಬಡಿಸುವರು. ಮುಂತಾದ ಮದುವೆಯಲ್ಲಿ ನಡೆಯುವ ಸಂಭ್ರಮ ಈ ಆಟದಲ್ಲಿಯೂ ನಡೆಯುತ್ತದೆ.

ಮದುಮಗಳನ್ನು ಗಂಡನ ಮನೆಗೆ ಕಳಿಸುವಾಗ ಮನೆಯಲ್ಲಿದ್ದ, ಬಂಧು ಬಳಗಕ್ಕೆ ದುಖವಾದಂತೆ ಆಗುತ್ತದೆ. ಡೋಲಿನಿಂದ ಬಾರಿಸುತ್ತಾ ಆ ಊರಿನ ಹನುಮಾನ ಗುಡಿಗೆ ಶರಣು ಮಾಡಿಸಿ ಗಂಡನ ಮನೆಗೆ ಕಳಿಸುತ್ತಾರೆ. ಗೊಂಬೆ ಮದುವೆ ಆಟವನ್ನು ನೋಡಿ ಊರಿನ ಜನರೆಲ್ಲ ನುಗುತ್ತಿದ್ದರು.

ಕಂಬಾಟಃ

ಮನೆಯ ಅಂಗಳದ ಚಪ್ಪರದಲ್ಲಿ ಅಥವಾ ತೋಟಗಳಲ್ಲಿ ಆಡುವ ಈ ಆಟದಲ್ಲಿ ಆಟಗಾರರ ಸಂಖ್ಯೆಗಿಂತ ಒಂದು ಕಂಬ ಕಡಿಮೆ ಬಳಸುತ್ತಾರೆ. ಒಂದು ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಪಡಿಸದ ಜಾಗದಲ್ಲಿ ಓಡಿ ಆಟಗಾರರು ಒಂದೊಂದು ಕಂಬವನ್ನು ಹಿಡಿದುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಆಗ ಯಾವ ಆಟಗಾರಳಿಗೆ ಕಂಬ ಸಿಗುವುದಿಲ್ಲವೊ ಅವಳು ಆಟದಿಂದ ಹೊರಗೆ ಉಳಿಯುತ್ತಾಳೆ. ಪ್ರತಿ ಸುತ್ತಿನಲ್ಲೂ ಕಂಬದ ಸಂಖ್ಯೆಯನ್ನು ಒಂದರಂತೆ ಕಡಿಮೆಗೊಳಿಸುತ್ತಾರೆ. ಹೀಗೆ ಪ್ರತಿ ಹಂತದಲ್ಲೂ ಒಬ್ಬೊಬ್ಬ ಆಟಗಾರತಿ ಆಟದಿಂದ ಹೊರಗೆ ಹೋದಂತೆ ಕೊನೆಯವರೆಗೆ ಯಾರು ಆಟದಲ್ಲಿ ಉಳಿಯುತ್ತಾಳೆಯೊ ಅವಳು ಆಟ ಗೆದ್ದಂತೆ.

ಉಗುರು ಉಗುರು ಆಟಃ

ಇದು ಪುಗಡಿ ಆಟದ ಒಂದು ರೂಪವಾಗಿದೆ. ಇಲ್ಲಿ ಆ ಆಟದಂತೆಯೇ ಹೆಣ್ಣ ಮಕ್ಕಳಿಬ್ಬರು ತಮ್ಮ ಕೈಗಳನ್ನು ಮುಂದಕ್ಕೆ ಚಾಚಿ ನಾಲ್ಕು ಬೆರಳುಗಳನ್ನು (ಹೆಬ್ಬೆರಳು ಹೊರತುಪಡಿಸಿ) ಕೊಂಡಿ ಆಕಾರದಲ್ಲಿ ಬಾಗಿಸುತ್ತಾರೆ. ನಂತರ ಕೊಂಡಿಯ ಹಾಗೆ ಬೆರಳುಗಳನ್ನು ಕೂಡಿಸಿ ತಿರುಗಲು ಆರಂಭಿಸುತ್ತಾರೆ. ಹೀಗೆ ತಿರುಗುವಾಗ ಒಬ್ಬಳು ಉಗುರು ಉಗುರು ಆಟ ಎಂದರೆ ಇನ್ನೊಬ್ಬಳು ಮಲ್ಲಿಗೆ ತೋಟ ಎಂದು ಅನ್ನುತ್ತಾಳೆ. ಕೈ ಬೆರಳು ಸಡಿಲಿಸದಂತೆ ಆಡುವುದು ಈ ಆಟದಲ್ಲಿ ತುಂಬಾ ಮಹತ್ವದ್ದು, ಇಲ್ಲಿಯೂ ಕೂಡ ತಿರುಗಲು ಸುಸ್ತಾದವಳು, ಕೈ ಬೆರಳು ನೋಯುತ್ತಿವೆ ಬಿಡು ಎನ್ನುವವಳು ಸೋತಂತಾಗುತ್ತದೆ.

ಜುಂ ತೆರೆ ಜುಂ ಆಟಃ

ಹೆಣ್ಣು ಮಕ್ಕಳಿಬ್ಬರು ಆಡುವ ಸರಳವಾದ ಆಟವಿದು. ಹಾಡು ಈ ಆಟದಲ್ಲಿ ಮುಖ್ಯವಾಗುತ್ತದೆ. ಇಬ್ಬರು ಎದುರು ಬದುರಾಗಿ ನಿಂತುಕೊಂಡು ಕೈಗಳೆರಡನ್ನು ತಮ್ಮ ತಮ್ಮ ಭುಜಗಳಿಗೆ ತಟ್ಟಿಸಿ ಚಪ್ಪಾಳೆ ಬಡಿದು ಪರಸ್ಪರರು ಚಪ್ಪಾಳೆ ತಟ್ಟುತ್ತಾ ಕುಣಿಯುತ್ತ 'ಜುಂ ತೆರೆ ಜುಂ ಸಕಲಕ ಜುಂ' ಎಂದು ಏಕಕಾಲದಲ್ಲಿಯೆ ಹಾಡುವದುಂಟು. ಇಲ್ಲಿ ವಿವಿಧ ರೀತಿಯ ಜಾನಪದ ಹಾಡುಗಳನ್ನು ಹೇಳುತ್ತ ಕುಣಿಯುವುದನ್ನು ಕಾಣುತ್ತೇವೆ. ಕೆಲವು ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ಒಂದು ಹಾಡನ್ನು

ಇಬ್ಬರು ಕೂಡಿ ಹಾಡಿದರೆ ಕೆಲವು ಸಲ ಒಬ್ಬಳು ಅರ್ಧ ಹಾಡನ್ನು ಇನ್ನೊಬ್ಬಳು ಉಳಿದರ್ಧ ಹಾಡನ್ನು ಹೇಳುವುದನ್ನು ನೋಡುತ್ತೇವೆ.

ಪು ಪು ಪುಗಡಿ ಆಟಃ

ಇಬ್ಬರು ಹೆಣ್ಣು ಮಕ್ಕಳು ಸಂತೋಷವನ್ನು ಚೆಲ್ಲುವ ಆಟ ಇದಾಗಿದೆ. ಇಬ್ಬರು ಹುಡುಗಿಯರು ಎದುರು ಬದುರು ನಿಂತು ತಮ್ಮ ಎರಡೂ ಕೈಗಳನ್ನು ಇದಿರಿನವಳ ಕೈಗಳಲ್ಲಿ ಕತ್ತರಿ ಆಕಾರದಲ್ಲಿ ಸೇರಿಸಿ ನಂತರ ಪ್ರಶ್ನೆಯ ರೂಪದಲ್ಲಿ ಈ ಮಾತನ್ನು ಆಡುತ್ತಾ ಈ ರೀತಿ ಹೇಳುತ್ತಾರೆ.

"ಪು ಪು ಪುಗಡಿ
ಒಳ್ಳಾಗ ವಟಣಿ
ದುಸ್ಮನ ಗಂಡ
ಕರಿಯ್ಯಾಲಕ ಬಂದಾ
ಒಲ್ಲ ಒಲ್ಲ ಅಂದಾ
ವಾಲಿ ತಂದ
ಎಂತಹ ವಾಲಿ ಜುಮ್ಮವಾಲಿ"*.

ಎಂದು ಒಬ್ಬರ ನಂತರ ಒಬ್ಬರು ಈ ಮಾತುಗಳು ಆಡುತ್ತಾ ತಿರುಗುತ್ತಾರೆ. ಚಕ್ಕರ ಬರುವವರೆಗೆ ಈ ಆಟವನ್ನು ಆಡುತ್ತಾರೆ. ನೆಲವೆಲ್ಲ ತಿರುಗಿದ ಹಾಗೆ ಕಾಣಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತದೆ. ಇಬ್ಬರು ನೆಲಕ್ಕೆ ಬಿದ್ದು ಸ್ವಲ್ಪ ಹೊತ್ತಿನ ನಂತರ ಕಣ್ಣು ತೆರೆದು ನೋಡಿದಾಗ ಎಲ್ಲವು ಸರಿಯಾಗಿ ಕಾಣಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತದೆ.

ಪ್ರಾಚೀನ ಕಾಲದಲ್ಲಿ ಐದು ವರ್ಷಕ್ಕೆ ಮದುವೆ ಮಾಡುತ್ತಿದ್ದರು. ಗಂಡನ ಮನೆಗೆ ಹೋದ ಮಗಳು ಹಬ್ಬಕ್ಕೆ ತವರು ಮನೆಗೆ ಬಂದಾಗ ತನ್ನ ಗೆಳತಿಯರು ಕೂಪಾ ಬರುತ್ತಿದ್ದರು. ಅಂತಪ ಸಮಯದಲ್ಲಿ ಇಬ್ಬರು ಗೆಳತಿಯರು ಹಾಡುತ್ತ ಪುಗಡಿ ಆಟವನ್ನು ಆಡುತ್ತಿದ್ದರು. ತವರು ಮನೆಯ ಅಂಗಳದಲ್ಲಿ ಇಂತಹ ಆಟಗಳು ಆಡಿ ಸಂತೋಷ ನಗೆಯನ್ನು ಹೊರ ಚೆಲಿಸುತ್ತಿದ್ದರು. ಇಂತಪ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ಗಂಡ ಕರೆಯಲಿಕ್ಕೆ ಬಂದಾಗ ಹೆಂಡತಿಯರು ಮನೆಯಲ್ಲಿ ಮುಚ್ಚಿಕೊಂಡು ಕೂಡುತ್ತಿದ್ದರು. ನಾನು ಹೋಗಲ್ಲಾ ಅಂದಾಗ ಗಂಡನಾದವ ಬಂಗಾರ ಬೆಳ್ಳಿ ವಾಲಿ ಜುಮ್ಮಕಾ (ಕಿವಿಯಲ್ಲಿ ಇಟ್ಟುಕೊಳ್ಳುವ ಬಂಗಾರದ ಆಭರಣ), ಸೀರೆ ಇವೆಲ್ಲ ತಂದಿವೆ ಎಂದು ಹೇಳುತ್ತಾನೆ. ಹೆಣ್ಣು ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಬಂಗಾರ, ಬೆಳ್ಳಿ, ಆಶೆ ತೋರಿಸಿ ಕರೆದುಕೊಂಡು ಹೋಗುತ್ತಿದ್ದರು.

ಸೊಂಟದನ ಮೇಲೆ ಕೈ ಕಟ್ಟಿ ಆಡುವ ಆಟ ಇನ್ನೊಂದಾಗಿದೆ. ತನ್ನ ಮೊಮ್ಮಕ್ಕಳು ಆಟ ಆಡುವುದನ್ನು ನೋಡಿ ಆಯಿ (ಅಜ್ಜಿ) ಯವರು ತುಂಬಾ ಖುಷಿಯಿಂದ ನಗುತ್ತಿದ್ದರು.

"ನಾವು ಕೂಡ ನಿಮ್ಮೊಟೆ ಇದ್ದಾಗ ತೋಲು ಅಟ ಆಡಿದ್ದೇವೆ ಮಗಾ ಈಗ ಒಂದೂನು ನೆನಪಿಲ್ಲ ಮಗಾ ಎ ಪಾರೊಗೊಳೇ ಆಟ ಆಡಿ ತೋರಿಸರೇ ಮಗಾ ಪಾಪ ದೂರದಿಂದ ಬಂದಾರ ಬರಕೋಲಾಕ ನಮ್ಮೊಟೆ ಏನ ಆಡುತ್ತಾವ ಪಾರೊಗಳೊ ನಾವು ತೋಲು ಆಡುತ್ತಿದ್ದೇವು. ಹಿಂಗ ಯಾಕಾ ಬರಕೋತಿರಿ ಮಗಾ ನಿಮ್ಮಗ ಏನಾರ ಸಿಗುತ್ತದಾ ಮಗಾ ಅಂದಾಗ ತನ್ನ ಮೊಮ್ಮಕ್ಕಳು ಓಡಿ ಬಂದು ಆಯಿ ನೀ ಕಲಿಸಿದ ಆಟ ಆಡಲೆವಾ ಆಯಿ ಅಂದಾಗ ಎ ಆಡಾರಗಾ ಪೋರಿಗಳೇ ಇವರು ಬರಕೊತ್ತಾರ ಅಂತ"*.

---

* ಶಿವಮ್ಮ ವರವಟ್ಟಿ; ವ. ೧೦೬, ಬೀದರ.

* ರಾದಿಕಾಬಾಯಿ ಧೂಪತಮಹಾಗಾಂವ; ವ. ೯೮, ಬೀದರ.

ಆ ಕಡೆ ಒಬ್ಬಾಕೆ ಟೊಂಕದ ಮೇಲೆ ಎರಡು ಕೈಗಳು ಇಟ್ಟು ಜೋಡಿ ಕಾಲಿನಿಂದ ಝಾಪ (ಹೆಜ್ಜೆ) ಹಾಕುತ್ತಾ ಈ ಮಾತುಗಳು ಆಡುತ್ತಾಳೆ.

"ಆಟ್ಟಗ ತಾ ಪಟ್ಟಗಲ ತಾ
ಥೂ ನನ್ನ ಸೂಳಿ ಮೈದನಕಾ
ಹೊಯಿತೆ ಮಿಳ್ಳಿತಾ"[2]

ಎಂದು ಟೊಂಕಿನ ಮೇಲೆ ಕೈಗಳು ಇಟ್ಟು ಆಡುತ್ತಿದ್ದರು. ನಾವು ಸಣ್ಣಾಗ ಹಿಂಗೆ ಆಡುತ್ತಿದ್ದೇವು ಮಗಾ ಎಂದು (೧೦೬) ವರ್ಷದ ಅಜ್ಜಿಯ ಬಾಯಿಂದ ಬರುವ ಮಾತುಗಳು ಇವು.

ಕುಳಿತು ಪುಗಡಿ ಆಟ:

ನೆಲದ ಮೇಲೆ ಕುಳಿತು ಪುಗಡಿ ಆಟದಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬರಾದರೂ ಆಡಬಹುದು ಅಥವಾ ನಾಲ್ಕು ಜನರಾದರೂ ಆಡಬಹುದು. ಕುಳಿತು ಆಡುವ ಆಟದ ಜಾಗ ಸಮತಟ್ಟಾಗಿ ಇರಬೇಕು. ಈ ಆಟದಲ್ಲಿ ಹೆಣ್ಣು ಮಕ್ಕಳು ಸೀರೆಯ ನಿರಿಗೆಗಳನ್ನು ಎರಡು ಕಾಲುಗಳ ಮಧ್ಯದಿಂದ ಹಿಂದಕ್ಕೆ ತೆಗೆದುಕೊಂಡು ಸೊಂಟಕ್ಕೆ ಸಿಕ್ಕಿಸಿ (ಕಚ್ಚೆ) ಕುಳಿತು ಎರಡು ಕೈಗಳು ತನ್ನ ಕಾಲಿನ ಹೆಬ್ಬಟ್ಟಿಗೆ ಹಿಡಿದುಕೊಂಡು ಆಕಡೆ ಈ ಕಡೆ ದಂಡ, ತಲೆ, ನೆಲಕ್ಕೆ ಹಚ್ಚಿ ಆಡುತ್ತಾರೆ. ಯಾರು ಹೆಚ್ಚಿನ ಸಮಯದವರೆಗೆ ಆಡುತ್ತಾರೊ ಅವರು ಆಟದಲ್ಲಿ ಗೆದ್ದಂತೆ ಎಂದು ತಿಳಿಯುತ್ತಾರೆ.

ಸಮೂಹ ಆಟಗಳು

- ಚದುರಂಗದಾಟ
- ಅಷ್ಟಚಮ್ಮದಾಟ
- ಕವಡಿ ಆಟ
- ಹುಲಿ ಕುರಿ ಆಟ
- ಕಲ್ಲು ಹರಳಿನಾಟ (ಮೇಲಕ್ಕೆ ಹಾರಿಸಿ ಆಡುವುದು)
- ಗಜಗದಾಟ
- ರಾಜ–ರಾಣಿ–ಪೊಲೀಸ–ಕಳ್ಳ ಆಟ.

ಚದುರಂಗದಾಟ:

ಚದುರಂಗ ಎಂದರೆ ಎರಡು ಕಾಲ್ಪನಿಕ ಸೈನ್ಯಗಳ ನಡುವೆ ನಡೆಯುವ ಯುದ್ಧದ ಆಟ. ಚದುರಂಗದ ಮನೆಯೆ ಒಂದು ಯುದ್ಧ ರಂಗ, ಅದರ ಕಾಯಿಗಳೆ ಸೈನ್ಯ. ಆ ಸೈನ್ಯದಲ್ಲಿ ರಾಜ-ಮಂತ್ರಿಯೊಂದಿಗೆ ರಥ, ಒಂಟಿ, ಕುದುರೆ, ಆನೆ ಮತ್ತು ಸೈನಿಕರು ಇರುವರು.

ಚದುರಂಗದ ಹಾಸು:

ಇದರಲ್ಲಿ ೬೪ (64) ಬಿಳಿ ಮತ್ತು ಕರಿ ಸಮಭುಜ ಚೌಕೋನಾಕೃತಿಯ ಮನೆಗಳು ಅಗಲವಾಗಿ (ಅಡ್ಡವಾಗಿ) ಮತ್ತು ಉದ್ದವಾಗಿ ೮ ಮನೆಗಳಿರುತ್ತವೆ. ಆಟಗಾರರು ಪಂದ್ಯಕ್ಕಾಗಿ ಚದುರಂಗ ಹಾಸುವಿನ ಎದುರಿಗೆ ಕುಳಿತುಕೊಳ್ಳುವಾಗ ಬಲತುದಿಗೆ ಬಿಳಿ ಮನೆ ಇರುವಂತೆ ನೋಡಿಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ಬಿಳಿ ಕಾಯಿಗಳನ್ನು ಆಯ್ದುಕೊಂಡವನು ಆಟವನ್ನು ಮೊದಲು ಪ್ರಾರಂಭಿಸಬೇಕು. ೮ ಮನೆಗಳಿರುವ ಗೆರೆಯ ಉದ್ದವನ್ನು (Files) ಎಂದು ಹಾಗೂ ಅಗಲವನ್ನು (Ranks) ಎಂದು ಕರೆಯುತ್ತಾರೆ. ಒಂದು ಬಣ್ಣದ ಚೌಕಾಕಾರದ ಮನೆಯ ಗೆರೆಯನ್ನು Giagonals ಎಂದು ಕರೆಯುತ್ತಾರೆ.



ಈ ಆಟದಲ್ಲಿ ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬ ಆಟಗಾರನಿಗೆ ೧೬ ಬಿಳಿ ೧೬ ಕಪ್ಪು ಕಾಯಿಗಳು ಇರುತ್ತವೆ. ಅವುಗಳಲ್ಲಿ ಒಂದು ರಾಜ್ಯ, ಒಂದು ಮಂತ್ರಿ, ಎರಡು ಒಂಟಿಗಳು, ರಥಗಳು, ಎರಡು ಕುದುರೆ, ಎರಡು ಆನೆ ಹಾಗೂ ೮ ಸೈನಿಕರು, ಪದಾತಿಗಳು, ಇರುತ್ತವೆ.

ರಾಜ:- ರಾಜನು ತಾನಿರುವ ಸುತ್ತ ಮುತ್ತ ಯಾವ ಮನೆಗೆ ಬೇಕಾದರು ಹೋಗಬಹುದು. ಆದರೆ ಒಂದೊಂದು ಮನೆ ಮುಂದೆ ಮಾತ್ರ ಚಲಿಸಬಹುದು, ಹಾಗೆ ಸುತ್ತ ಮುತ್ತಲು ತಾನಿರುವ ಮನೆಯಲ್ಲಿ ಎದುರು ಪಂಗಡದ ಕಾಯಿಗಳಿದ್ದರೆ, ಆ ಕಾಯಿಯನ್ನು ಉರಳಿಸಿ ಆ ಮನೆಯನ್ನು ರಾಜನು ಆಕಮ್ರಿಸ ಬಹುದು.

ಮಂತ್ರಿ:- ಬಲಶಾಲಿಯಾದ ಮಂತ್ರಿಯು ಉದ್ದಕ್ಕೆ, ಅಗಲಕ್ಕೆ, ಕೆಳಕ್ಕೆ ಮೇಲಕ್ಕೆ ಮೂಲೆಗಳಲ್ಲಿ ಎಷ್ಟು ಮನೆಗಳನ್ನಾದರೂ ದಾಟಿ ಹೋಗಬಹುದು. ಆದರೆ ಹೀಗೆ ಮನೆಯನ್ನು ದಾಟುವಾಗ ತನ್ನ ಬಣ್ಣದಂತೆ ಇದ್ದ ಕಾಯಿಗಳನ್ನು ದಾಟಿ ಮುಂದೆ ಹೋಗಲಿಕ್ಕೆ ಅವಕಾಶವಿಲ್ಲ. ಹಾಗೆ ತನ್ನ ಕಾಯಿಗಳನ್ನು ಬಿಟ್ಟು ಎದುರಿಗೆ ಬಂದ ಕಾಯಿಯನ್ನು ಉರುಳಿಸಿ (ಬೀಳಿಸಿ) ಆ ಮನೆಯನ್ನು ಆಕ್ರಮಿಸಿಕೊಳ್ಳಬಹುದು.

ಒಂಟೆಃ– ಒಂಟೆಗಳು ತಮ್ಮ ಮನೆಯ ಬಣ್ಣದ ಮೂಲೆಗಳಲ್ಲಿ ಮಾತ್ರ ಚಲಿಸುತ್ತವೆ. ಒಂದು ಒಂಟೆ ಬಿಳಿ ಮನೆಯಲ್ಲಿ ಇದ್ದರೆ, ಇನ್ನೊಂದು ಒಂಟೆ ಕಪ್ಪು ಮನೆಯ ಮೂಲೆಯಲ್ಲಿಯೆ ಚಲಿಸುತ್ತದೆ. ಮಧ್ಯ ಕಾಯಿಗಳು ಅಡ್ಡ ಬರುತ್ತಿದ್ದರೆ ಈ ಮೂಲೆಯಿಂದ ಆಚೆಯ ಮೂಲೆಯವರೆಗೆ ಬೇಕಾದಷ್ಟು ದೂರವಾದರೂ ಚಲಿಸಬಹುದು. ಅದರಂತೆ ತನ್ನ ಕಾಯಿಯನ್ನು ಬಿಟ್ಟು ಎದುರಿಗೆ ಬಂದ ಕಾಯಿಯನ್ನು ಉರುಳಿಸಿ ಆ ಮನೆಯನ್ನು ಆಕ್ರಮಿಸಿಕೊಳ್ಳಬಹುದು.

ಕುದುರೆಃ– ಇದೊಂದು ವಿಶಿಷ್ಟ ಚಲನೆಯ ಕಾಯಿ, ಅಂದರೆ ಕುದುರೆ ಹಾಗೆ ಹಾರುವುದು. ಮುಂದೆ ತನ್ನ ಪಕ್ಕದ ಅಥವಾ ಎದುರಾಳಿ ಪಕ್ಕದ ಯಾವುದೆ ಕಾಯಿಗಳಿದ್ದರೂ ಅವುಗಳ ಮೇಲಿಂದ ಜಿಗಿದು ಪಕ್ಕದ ಇನ್ನೊಂದು ಮನೆಯನ್ನು ಹಿಡಿದುಕೊಳ್ಳುತ್ತದೆ. ಇದು ತಾನಿರುವ ಮನೆಯಿಂದ ಮುಂದಿನ ೨ನೇ ಮನೆಯನ್ನು ಬಿಟ್ಟು ಆ ಕಡೆ ಈ ಕಡೆಯಲ್ಲಿ ಯಾವ ದಿಕ್ಕಿನಲ್ಲಾದರೂ ಚಲಿಸಬಹುದು. ವಿರುದ್ಧವಿರುವ ಕಾಯಿಯನ್ನು ಉರುಳಿಸಿ ಆ ಸ್ಥಳದಲ್ಲಿ ಆಕ್ರಮಿಸಿಕೊಳ್ಳಬಹುದು.

ಆನೆಃ– ಆನೆಗಳು ಉದ್ದಕ್ಕೆ ಅಥವಾ ಅಗಲಕ್ಕೆ ಮಧ್ಯ ಯಾವ ಕಾಯಿ ಅಡೆತಡೆ ಇರದಿದ್ದರೆ ಎಷ್ಟು ದೂರ ಬೇಕಾದರೂ ಚಲಿಸಬಹುದು ಮತ್ತು ವಿರುದ್ಧ ಕಾಯಿಯನ್ನು ಉರುಳಿಸಬಹುದು.

ಸೈನಿಕರುಃ– ಒಂದು ಪದಾತಿ ತನ್ನ ಮುಂದಿನ ಖಾಲಿಯಿರುವ ಒಂದು ಮನೆಗೆ ಮಾತ್ರ ಚಲಿಸಬಹುದು. ಪ್ರಾರಂಭದ ಚಲನೆಯಲ್ಲಿ ಮಾತ್ರ ಖಾಲಿ ಇರುವ ಒಂದು ಮನೆಯನ್ನು ದಾಟಿ ಮುಂದಿನ ಮನೆಯವರೆಗೂ ಚಲಿಸಬಹುದು. (2ನೇ ಮನೆಗೆ) ಎದುರಾಳಿ ಕಾಯಿಯನ್ನು ಉರುಳಿಸಲು ತನ್ನ ಮನೆಯ ಮೂಲೆಯಿಂದ ಮುಂದೆ ಎರಡೂ ಕಡೆ ಚಲಿಸಬಹುದು. ಹಾಗೂ ಈ ಪದಾತಿಯು ಚಲಿಸುತ್ತಾ ಹೋಗಿ ಎದುರಾಳಿ ಆಟಗಾರನ ಮೊದಲ ಸಾಲಿನ ಮನೆಯಲ್ಲಿ ಹೋಗಿ ಕುಳಿತರೆ, ಪದಾತಿ ಕುಳಿತ ಮನೆಯ ಕಾಯಿಯನ್ನು ಇದರ ಬದಲಾಗಿ ಕಾಯಿಯನ್ನು ಹುಟ್ಟಿಸಿಕೊಳ್ಳಬಹುದು. ಯಾವ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿಯೂ ಒಂದೇ ಮನೆಯಲ್ಲಿ ಎರಡು ಕಾಯಿಗಳು ಇರಕೂಡದು ಹಾಗೂ ಆಟಗಾರರು ಒಟ್ಟಿಗೆ ಎರಡು ಕಾಯಿಗಳನ್ನು ಚಲಿಸಲು ಬರುವುದಿಲ್ಲ.

ಆಟದ ವಿಧಾನಃ

ಚದುರಂಗ ಎಂದರೆ ೪ ಅಂಗಗಳು (ಚತುರ್ + ಅಂಗ) ಎಂದರ್ಥ. ಸೈನ್ಯದ ನಾಲ್ಕು ಅಂಗಗಳಾದ ರಥ, ಕುದುರೆ, ಆನೆ ಮತ್ತು ಪದಾತಿಗಳನ್ನು ಇದು ಸೂಚಿಸುತ್ತದೆ.

ಚದುರಂಗದಲ್ಲಿ ಇಬ್ಬರು ಆಟಗಾರರು ಆರಂಭದಲ್ಲಿ ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬರ ಬಲತುದಿಗೆ ಬಿಳಿ ಮನೆ ಬರುವಂತೆ ಮನೆಯನ್ನು ಇಡಬೇಕು. ಬಿಳಿ ಕಾಯಿಯವನು ಮೊದಲು ಆಟ ಪ್ರಾರಂಭಿಸುತ್ತಾನೆ. ಯಾವ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿಯೂ ಒಂದೆ ಮನೆಯಲ್ಲಿ ಎರಡು ಕಾಯಿಗಳು ಸೇರುವಂತಿಲ್ಲ. ಆಟಗಾರರಿಬ್ಬರೂ ಆಟಗಳನ್ನು ಒಟ್ಟಿಗೆ ಆಡುವಂತಿಲ್ಲ. ಶತ್ರುವಿನ ಕಾಯಿ ಇರುವ ಮನೆಗೆ ಹೋಗಲು ಸಾಧ್ಯವಿದ್ದರೆ ಕಾಯಿಯನ್ನು ತೆಗೆದು ನಮ್ಮ ಕಾಯಿಯನ್ನು ಆ ಮನೆಯಲ್ಲಿ ಇಡಬೇಕು. ಇದರಿಂದ ಶತ್ರುವಿನ ಕಾಯಿ ಸತ್ತಂತಾಗುತ್ತದೆ. ಪದಾಂತಿ ಮಾತ್ರ ತನ್ನ ಎಡ ಅಥವಾ ಬಲ ಮೂಲೆಯಲ್ಲಿದ್ದರೆ (ಮನೆಯಲ್ಲಿದ್ದರೆ) ಕಾಯಿಯನ್ನು ಹೊಡೆಯಬಹುದು. ಶತ್ರುವಿನ ಕಾಯಿಗಳನ್ನು ಹೊಡೆಯುವುದಕ್ಕಿಂತ ಅವನ ರಾಜನನ್ನು ಕಟ್ಟಿ ಹಾಕುವುದೇ ಇಲ್ಲಿಯ ಮುಖ್ಯ ಉದ್ದೇಶ. ಆದ್ದರಿಂದ ರಾಜನನ್ನು ಬಿಟ್ಟು ಉಳಿದ ಕಾಯಿಗಳನ್ನು ಹೊಡೆಯುವುದರ ಕಡೆಗೆ ಎದುರಾಳಿಯ ಗಮನವಿರುತ್ತದೆ.

ರಾಜ ಚಲಿಸಲು ಅವಕಾಶವಿಲ್ಲದೇ ಅಸಹಾಯಕನಾದಾಗ ಆ ಆಟಗಾರ ಸೋತಂತೆ ರಾಜನನ್ನು ಉಳಿಸಿಕೊಳ್ಳಲು ಆಗದ ಸ್ಥಿತಿ ಬಂದರೆ ಅದನ್ನು 'ಚಕ್‌ಮೆಟ್' ಎಂದು ಕರೆಯುತ್ತಾರೆ.

ನೀವು ಶತ್ರು ರಾಜನಿಗೆ ಅಪಾಯವನ್ನು ತಂದೊಡ್ಡಿದ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ಅದನ್ನು ಸೂಚಿಸಲು ಚೆಕ್ (ತಡೆ ಬಂಧನ) ಎಂದು ಹೇಳಬೇಕು. ಆಗ ಎದುರು ಪಂಗಡದ ಆಟಗಾರನು ರಾಜನನ್ನು ಇನ್ನೊಂದು ಮನೆಗೆ ಚಲಿಸಿಯೊ ಅಥವಾ ರಾಜನಿಗೆ ಕಂಟಕಕಾರಿಯಾಗಿರುವ ಎದುರು ಕಾಯಿಯ ನಡುವೆ ತನ್ನ ಇನ್ನೊಂದು ಕಾಯಿಯನ್ನಿಟ್ಟು (ಎದುರಿನ ಕಾಯಿಯನ್ನು ಹೊಡದೊ) ತನ್ನ ರಾಜನನ್ನು ಮೊದಲು ಉಳಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾನೆ.

ಪದಾಂತಿ (ಸೈನಿಕರು) ಚಲಿಸುತ್ತ ಹೋಗಿ ಎದುರಾಳಿ ಆಟಗಾರನ ಮೊದಲ ಸಾಲಿನ ಮನೆಯಲ್ಲಿ ಹೋಗಿ ಕುಳಿತರೆ, ಅದರ ಬದಲು ಆ ಸ್ಥಳದಲ್ಲಿ ಆಟ ಪ್ರಾರಂಭದ ಮೊದಲು ಇದ್ದ ಕಾಯಿಯನ್ನು ಪಡೆದುಕೊಳ್ಳಬಹುದು.

ಗೆಲುವು:– ರಾಜನನ್ನು ಉರುಳಿಸುವಂತಿಲ್ಲ. ಅದನ್ನು ಹೊಡೆಯಲು ಸುತ್ತಲು ಕೋಟೆಯನ್ನು ಬಂಧಿಸಲು ಅನುಕೂಲವಾದ ಮನೆಯಲ್ಲಿ ಕಾಯಿಯನ್ನು ಬಿಟ್ಟು ರಾಜನು ತಪ್ಪಿಸಿಕೊಳ್ಳಲಾಗದಂತೆ ನೋಡಿಕೊಂಡರೆ ಎದುರು ಆಟಗಾರನು ಸೋತಂತೆ. ಹೀಗೆ ರಾಜನನ್ನು ಬಂಧಿಸಿದ ಆಟಗಾರನು ವಿಜಯಶಾಲಿ ಆಗುತ್ತಾನೆ.

ಸುಮಾರು ಕ್ರಿ.ಶ. ೬೦೦ ರಲ್ಲಿ ಭಾರತದಲ್ಲಿ ಹುಟ್ಟಿದ ಆಟ ಇದಾಗಿದೆ. ಈ ಆಟವನ್ನು ರಾಜ ಮಹಾರಾಜರ ಕಾಲದ ಆಟವೆಂದು ಪರಿಗಣಿಸಲಾಗಿದೆ. ರಾಮಯಣ ಮತ್ತು ಮಹಾಭಾರತದಲ್ಲಿ ಇದರ ಉಲ್ಲೇಖ ಕಂಡು ಬರುತ್ತದೆ. ಇದನ್ನು ಮೊದಲು ಪಗಡೆ ಎಂದು ಕರೆಯುತ್ತಿದ್ದರು. ಈ ಆಟವು ಭಾರತದಲ್ಲಿ ಮಾತ್ರ ಜನಪ್ರಿಯವಾಗಿತ್ತು. ತದ ನಂತರ ಇದು ಪರ್ಶಿಯಾ ಅರೇಬಿಯಾ ಮತ್ತು ಯೂರೋಪಿಯನ್ ಕೆಲವು ದೇಶಗಳಲ್ಲಿ ಹಬ್ಬಿತ್ತು.

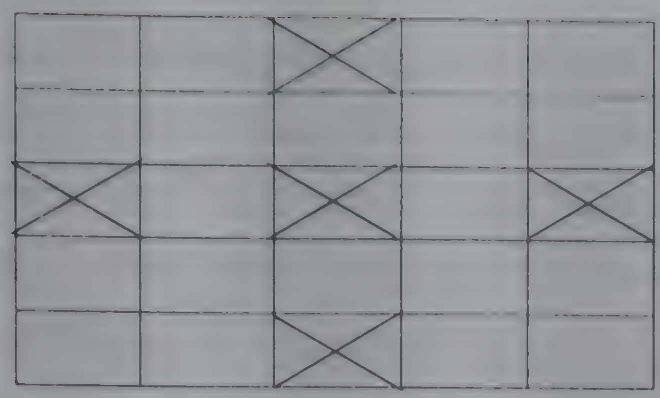
ಚದುರಂಗವು ಜಾಣ್ಮೆಯ ಆಟವಾಗಿದೆ. ಕಲ್ಪನಾಶಕ್ತಿ ಸಮಗ್ರ ದೃಷ್ಟಿ, ಏಕಾಗ್ರತೆಗಳು ಅವನನ್ನು ಗೆಲ್ಲಿಸುತ್ತವೆ.

ಇತ್ತೀಚಿನ ದಿನಗಳಲ್ಲಿ ಶಾಲೆ–ಕಾಲೇಜಗಳಲ್ಲಿಯೂ ಈ ಆಟವನ್ನು ಕಲಿಸಲಾಗುತ್ತದೆ. ಏಕಾಗ್ರತೆ ಮತ್ತು ಪ್ರತಿಭೆ ಬೆಳೆಸಲು ಈ ಆಟ ಸಹಕಾರಿ ಎಂಬುದನ್ನು ಮನೋವಿಜ್ಞಾನಿಗಳು ಗುರುತಿಸಿದ್ದಾರೆ. ಇದು ಬೌದ್ಧಿಕ ಪ್ರದರ್ಶನದ ಆಟ.

"ಆಟ ಆಟ
ಎಂತಹ ಆಟ ?
ಬುದ್ಧಿಯ ಆಟ
ಜಾಣರ ಆಟ
ಚದುರಂಗದಾಟ"

ಅಷ್ಟಚಮ್ಮದಾಟ:

ಈ ಆಟ ಯಾರಾದರೂ ಆಡಬಹುದು. ಇದು ಇಬ್ಬರು ಅಥವಾ ನಾಲ್ಕು ಜನ ಕೂಡಿ ಆಡುವ ಆಟವಾಗಿದೆ. ವಿರಾಮದ ಸಮಯದಲ್ಲಿ ಇಂತಹ ಆಟಗಳು ಆಡುತ್ತಾರೆ.



ಚಾಕಪೀಸನಿಂದಲೊ, ಸುಣ್ಣದಿಂದಲೊ, ಬೂದಿಯಿಂದಲೊ ಸಾಲಾಗಿ ಉದ್ದ ಆರು ಗೆರೆ ಎಳೆದು ಅಗಲ ಆರು ಸಾಲಾಗಿ ಗೆರೆ ಹೊಡೆದು ನಾಲ್ಕು ಮನೆ ಬರುವಲ್ಲಿ ಒಂದು ಕತ್ತರಿ ಹಾಗೆ ಗುರುತು ಮಾಡಿ ಅದನ್ನು ಮನೆ ಎಂದು ಗುರುತಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ನಡುವೆ ಒಂದು ಕಾಯಿಗಳು ಹಣ್ಣು ಮಾಡುವ ಮನೆ ಎಂದು ಸೂಚಿಸಿರುತ್ತಾರೆ.

ಹುಣಚೆ ಬೀಜಗಳನ್ನು ನಾಲ್ಕು ಹೋಳುಗಳನ್ನಾಗಿ ಒಡೆದು ಅವುಗಳನ್ನು ದಾಳುಗಳ ಗಳಾಗಿ ಬಳಸುತ್ತಾರೆ. ಪರಿಸರದಲ್ಲಿ ಸಿಗುವ ವಸ್ತುಗಳು ಅಂದರೆ ಕಟ್ಟಿಗೆ ತುಂಡುಗಳು, ಕಲ್ಲಿನ ಚೂರುಗಳು, ತೆಗೆದುಕೊಂಡು ಅದೇ ಆಟದ ವಸ್ತುವಾಗಿ ಮಾಡಿಕೊಂಡು ಅವಕ್ಕೆ ಆಟದಲ್ಲಿ ನಾಲ್ಕು ಕಾಯಿಗಳು ಎಂದು ಸೂಚಿಸಿ ಎದುರು ಬದುರು ಕುಳಿತುಕೊಂಡು ಮನೆಯಲ್ಲಿ ಇಟ್ಟುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ.

ಒಬ್ಬರು ಮೊದಲು ಆಟವನ್ನು ಪ್ರಾರಂಭಿಸುತ್ತಾರೆ. ಮೊದಲು ಕರ್ತ ಸಿಗುವವರೆಗೆ ಇಬ್ಬರು ಕಾಯಿಗಳು ಹಣ್ಣು ಮಾಡುವಂತಿಲ್ಲ. ಅದೊಂದು ನಿಯಮ. ಕರ್ತ ಅಂದರೆ ದೋನಿ ಮನೆಯಲ್ಲಿದ್ದ ಕಾಯಿಯನ್ನು ವಿರುದ್ಧ ಆಟಗಾರನ ಕಾಯಿ ಬಂದು ಆಕ್ರಮಿಸಿದ್ದರೆ ಮೊದಲು ಇದ್ದ ಕಾಯಿ ತನ್ನ ಸ್ಥಾನವನ್ನು ಕಳೆದುಕೊಳ್ಳುತ್ತದೆ. ಇದಕ್ಕೆ ಕರ್ತ ಸಿಗುವುದು ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ.

ಆಟದಲ್ಲಿ ಬೀಳುವ (ಉರುಳುವ) ಪ್ರಕಾರಗಳು ದೋನಿ, ತೀನಿ, ಚಮ್, ಆಟ್, ಈ ರೀತಿ ಉರುಳುತ್ತವೆ. ದೋನಿ ಬಿದ್ದರೆ ತನ್ನ ಮನೆಯಿಂದ ಎಣಿಕೆ ಮಾಡಿ ಎರಡನೆ ಮನೆಯೊಳಗೆ ಇಡಬೇಕು. ತೀನಿ ಬಿದ್ದರೆ ತನ್ನ ಮನೆಯಿಂದ ಅಥವಾ ಕಾಯಿ ಇದ್ದ ಜಾಗ (ಸ್ಥಳ) ದಿಂದ ಎಣಿಕೆ ಮಾಡಿ ಮೂರನೆ ಮನೆಯೊಳಗೆ ಇಡಬೇಕು. ಚಮ್ ಬಿದ್ದರೆ ತಮ್ಮ ಮನೆಯಿಂದ ಎಣಿಕೆ ಮಾಡಿ ನಾಲ್ಕನೆ ಮನೆಯಲ್ಲಿ ಇಡಬೇಕು. ಆಟ್ ಬಿದ್ದರೆ ಮನೆಯಲ್ಲಿದ್ದ ಕಾಯಿಯು ಎಣಿಕೆ ಮಾಡಿ ಆಟ್ ಬರುವ ಮನೆಯಲ್ಲಿ ಇಡಬೇಕು.

ಕರ್ತ ಸಿಕ್ಕ ಕಾಯಿಗಳು ಒಳಗೆ ಹೋಗಿ ಹಣ್ಣು ಮಾಡಬಹುದು. ಯಾರು ತಮ್ಮ ಮನೆಯಲ್ಲಿದ್ದ ನಾಲ್ಕು ಕಾಯಿಗಳು ಹಣ್ಣು ಮಾಡಿದ್ದವರು ಈ ಆಟದಲ್ಲಿ ಗೆದ್ದಂತೆ.

ಕವಡಿ ಆಟಃ

ಈ ಆಟ ಇಬ್ಬರು ಆಡಬಹುದು ಅಥವಾ ಸಮೂಹವಾಗಿಯೂ ಆಡಬಹುದು.

* ಲೇ. ಎಂ. ವಿಶ್ವನಾಥ ಸಮಗ್ರ ಕ್ರೀಡಾ ಲೋಕ ಪು. (೫೮).

ಕವಡಿಗಳ ವಿಧಾನಃ

ಐದು ಕವಡಿ ಇರುತ್ತವೆ. ಅವುಗಳು ಕೆಳ ಮುಖವಾಗಿ ಬಿದ್ದರೆ ಛಕ್ಕ ಎಂದು ಮೇಲ್ಮುಖವಾಗಿ ಬಿದ್ದರೆ 'ಬೆಳ್ಳಾಕಿ' ಎಂದು ಕರೆಯುವರು. ನಾಲ್ಕು ಕವಡಿ ಪಟ್ಟು ಬಿದ್ದು ಒಂದು ಚಿತ್ ಬಿದ್ದರೆ ಅಥವಾ ನಾಲ್ಕು ಕವಡಿ ಚಿತ್ ಬಿದ್ದು ಒಂದು ಕವಡಿ ಪಟ್ಟು ಬಿದ್ದರೆ ಅದಕ್ಕೆ ಕುಡ್ಡಿ ಎನ್ನುವರು. ತನ್ನ ಸಹಾಯಕ್ಕಾಗಿ ಒಂದು ಕವಡಿ ರಾಮನಾಗಿ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಆ ಕವಡಿ ಚಿತ್ ಅಥವಾ ಪಟ್ಟು ಬಿದ್ದರೆ ರಾಮಪಟ್ಟು ಎಂದು ಕರೆಯುತ್ತಾರೆ.

ಛಕ್ಕ 'ರಾಮಪಟ್ಟು', 'ಬೆಳ್ಳಾಕಿ' ಬಿದ್ದರೆ ಫಿರಿಯಾಗಿ ಸುಲಭವಾಗಿ ಎಣಿಕೆಗೆ ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳಬಹುದು. ಒಂದು ವೇಳೆ ಕುಡ್ಡಿ ಬಿದ್ದರೆ ಅಥವಾ ಒಂದು ಕವಡಿಯಿಂದ ಇನ್ನೊಂದು ಕವಡಿಗೆ ಹತ್ತಲಾರದೆ ಹೋದರೆ ವಿರುದ್ಧ ಆಟಗಾರತಿಗೆ ಕೊಡಬೇಕು.

ಆಡುವ ವಿಧಾನಃ

ತನ್ನ ರಾಮನಿಂದ ನಾಲ್ಕು ಕವಡಿಗೆ ಹೊಡೆಯಬೇಕು. ಎಡಗೈಯ ಬೆರಳುಗಳು ಮುಚ್ಚಿ ತೆರೆದರೆ ಭರಿ ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ. ಭರಿ ಆದ ನಂತರ 'ಅಡ್ಡಂ' ಆಡುತ್ತಾರೆ. ಒಂದು ಕವಡಿಯಿಂದ ಇನ್ನೊಂದು ಕವಡಿಗೆ ಹೊಡೆದು ಹೊಡೆದ ಕವಡಿಯಿಂದ ಮತ್ತೊಂದು ಕವಡಿಗೆ ಹೊಡೆಯುವುದಕ್ಕೆ 'ಅಡ್ಡಂ' ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ. ನಂತರ ರಾಮತೊಟ್ಟಿಲು ಆಡುತ್ತಾರೆ. ಐದು ಕವಡಿಗಳು ಬಲಗೈಯ ಹಸ್ತದೊಳಗೆ ಇಟ್ಟುಕೊಂಡು ತನ್ನ ರಾಮನು ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿ ಇಟ್ಟು ಮೇಲ್ಮುಖವಾಗಿ ಕವಡಿಗಳು ನೆಲಕ್ಕೆ ಉರುಳಿಸಬೇಕು. ವಿರುದ್ಧ ಆಟಗಾರತಿ ಯಾವುದಾದರೂ ಎರಡು ಕವಡಿಗಳು ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ಮಧ್ಯದ ಕವಡಿಗೆ ಹತ್ತಲಾರದೆ ಹಾಗೆ ಮೊದಲ ಕವಡಿಯಿಂದ ಕೊನೆಯ ಕವಡಿಗೆ ಹತ್ತಿದ್ದರೆ ಗದ್ದಂತೆ.

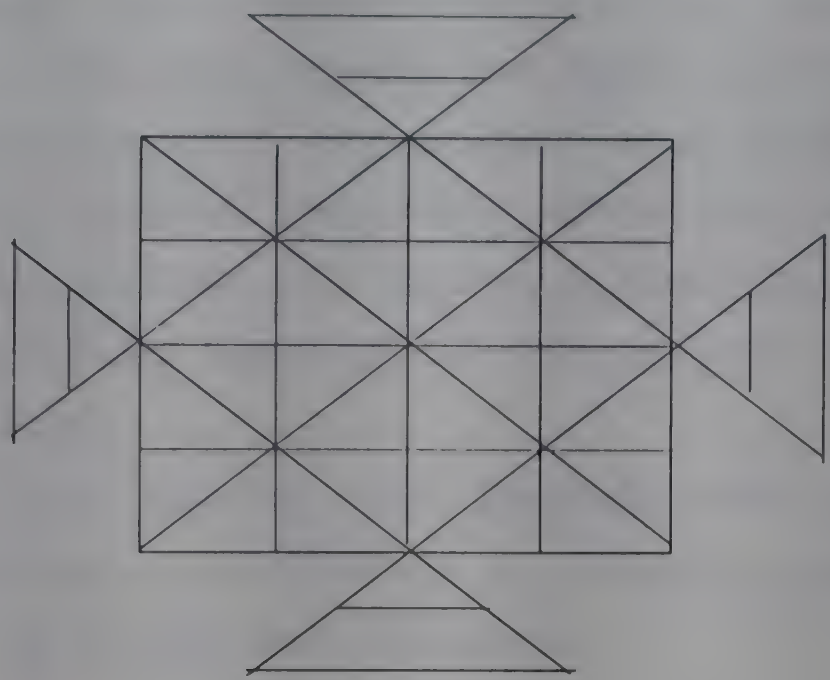
ಗೆದ್ದ ಆಟಗಾರತಿ ಐದು ಕವಡಿಗಳು ತನ್ನ ಉಡಿಯಲ್ಲಿ ಇಟ್ಟುಕೊಂಡು ಅನಂತರ ಅವು ಮುಷ್ಟಿಯಲ್ಲಿ ಹಿಡಿದು ಮುಚ್ಚಿಕೊಂಡು ತಿಳಿಯದಿದ್ದಲ್ಲಿ ಕವಡಿಗಳ ಎಣಿಕೆ ಮಾಡುತ್ತಾ ಎಣಿಕೆ ಮಾಡಿದಷ್ಟು ಪೆಟ್ಟು ಸೋತವಳಿಗೆ ಹೊಡೆದುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾಳೆ. ಮಹಾ ಭಾರದಲ್ಲಿ ಕವಡಿಯಾಟ ಪ್ರಸಿದ್ಧವಾಗಿತ್ತು. ಆದರೆ ಇಂದು ಈ ಆಟ ಮರೆಯಾಗುತ್ತಿದೆ.

ಹುಲಿ ಕುರಿ ಆಟಃ

ಇದು ಇಬ್ಬರು ಆಡುವ ಆಟ. ನೆಲದ ಮೇಲಾಗಲಿ ಅಥವಾ ಕಾಗದದ ಮೇಲಾಗಲಿ ಮನೆ ಬರೆದುಕೊಂಡಿರುತ್ತಾರೆ. ಇದರಲ್ಲಿ ಎರಡು ದೊಡ್ಡ ಕಲ್ಲುಗಳು ಹುಲಿಗಳು ಎಂದು ಭಾವಿಸಿ ಎಂಟು ಸಣ್ಣ ಕಲ್ಲು ಕುರಿಗಳು ಎಂದು ತಿಳಿದು ಆಟದ ಪ್ರಾರಂಭದಲ್ಲಿ ಒಳಗಿನ ಎಂಟು ಮನೆಗಳಿಗೆ ಒಂದೊಂದು ಕುರಿ ಇಡಬೇಕು. ಆ ಎಂಟು ಮನೆಗಳ ನಡುವೆ ಒಂದು ಹುಲಿ ಇರುತ್ತದೆ. ಹುಲಿ ಹಾರುವುದರಿಂದ ಆಟ ಪ್ರಾರಂಭವಾಗುತ್ತದೆ. ಹುಲಿ ಕುರಿಯ ಮನೆಗೆ ಹಾರಿ ನೇರವಾದ ದಿಕ್ಕಿನ ಮುಂದಿನ ಮನೆ ಖಾಲಿ ಇರುವಲ್ಲಿ ಹೋಗಿ ಕುಳಿತಾಗ ನಡುವಿನ ಮನೆಗಳಲ್ಲಿಯು ಕುರಿಗಳನ್ನು ತಿಂದಂತೆ. ಆಟಗಾರನು ಹುಲಿ ಮತ್ತೆ ನಡುವಿನ ಕುರಿಯನ್ನು ತಿಂದು ಮನೆ ಖಾಲಿ ಇಡದಂತೆ ಒಂದು ಕುರಿಯ ಬೀಜ ಇಡಬೇಕು.

ಕುರಿಯಾದ ಆಟಗಾರನ ಕೆಲಸ ಕುರಿಯು ಮನೆಯ ಮೇಲೆ ಹಾರಿ ಬರಲಾರದ ಹಾಗೆ ಮನೆ ಕಟ್ಟುವುದು. ಒಂದು ಕಡೆ ಕಟ್ಟಿದರೆ ನಡುವಿನ ಮನೆಯ ಹುಲಿ ಬೇರೊಂದು ಕುರಿಯ ಮೇಲೆ ಹಾರಿ ಆ ಕುರಿಯನ್ನು ತಿಂದು ಅಲ್ಲಿ ಒಂದು ಮನೆ ಖಾಲಿಯಾಗುವಂತೆ ಮಾಡುತ್ತದೆ.

ಎರಡು ಹುಲಿಗಳು ಹಾರಲು ಜಾಗ ಸಿಗದಂತೆ ಕಟ್ಟಿದರೆ ಕುರಿಯ ಆಟಗಾರನು ಗೆದ್ದಂತೆ. ಒಂದೊಂದಾಗಿ ಕುರಿಗಳನ್ನು ತಿನ್ನುತ್ತ ಹುಲಿಯನ್ನು ಕಟ್ಟಲು ಕುರಿಗಳು ಇರದಂತಾದಾಗ ಹುಲಿ ಪಕ್ಷದವನು ಗೆದ್ದಂತೆ.



ಕಲ್ಲಹರಳಿ ನಾಟಃ

ಮೇಲಕ್ಕೆ ಹಾರಿಸಿ ಆಡುವ ಆಟಃ

ಈ ಕಲ್ಲು ಹರಳಿನ ಆಟಕ್ಕೆ ಇನ್ನೊಂದು ಹೆಸರು ಆಣೆಕಲ್ಲು ಆಟ ಎಂದು ಕರೆಯುತ್ತಾರೆ. ಈಕಡೆ ಕಲ್ಲುಗಳಾಟ ಕಲ್ಲು ಹರಳಿನಾಟ ಎಂದು ಕರೆಯುತ್ತಾರೆ. ಇದರಲ್ಲಿ ವಿವಿಧ ಪ್ರಕಾರದಲ್ಲಿ ಕಲ್ಲುಗಳ ಆಟವನ್ನು ಆಡುತ್ತಾರೆ.

ಸಣ್ಣ ಕಲ್ಲು ಹರಳುಗಳನ್ನು ತೆಗೆದುಕೊಂಡು ಹುಡುಗಿಯರಿಬ್ಬರು ಎದುರು- ಬದುರಾಗಿ ಕುಳಿತು ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಸಂಖ್ಯೆಯ ಕಲ್ಲು ಹರಳುಗಳನ್ನು ತೆಗೆದುಕೊಂಡು ಆಡುವ ಆಟವಿದು. ಮೊದಲು ಆಡುವವಳು ಕಲ್ಲುಗಳನ್ನು ನೆಲದ ಮೇಲೆ ಹರವಿ ಅದರಲ್ಲಿಯ ಒಂದು ಹರಳನ್ನು ತೆಗೆದುಕೊಂಡು ಮೇಲೆ ಹಾರಿಸುತ್ತಾಳೆ. ಮೇಲೆ ಹಾರಿಸಿದ ಕಲ್ಲು ಕೆಳಗೆ ಬೀಳದಂತೆ ನೋಡಿಕೊಂಡು ನೆಲದ ಮೇಲಿನ ಕಲ್ಲು ಹರಳುಗಳನ್ನು ಒಂದೊಂದಾಗಿ ಇಲ್ಲವೆ ಎರಡೆರಡಾಗಿ ಎತ್ತಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾಳೆ. ಹೀಗೆ ಎಲ್ಲ ಕಲ್ಲುಗಳನ್ನು ಮೇಲೆ ಹಾರಿಸುವ ಕಲ್ಲು ಕೆಳಗೆ ಬೀಳದಂತೆ ಹಿಡಿಯುತ್ತಲೇ ಆರಿಸಿಕೊಂಡಾಗ ಒಂದಾಟ ಮುಕ್ತಾಯವಾಗುತ್ತದೆ. ಒಂದು ವೇಳೆ ಮೇಲೆ ಹಾರಿಸಿದ ಕಲ್ಲನ್ನು ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿ ಕೆಳಕ್ಕೆ ಬೀಳಿಸಿದರೆ ಅವರ ಆಟ ಪೂರ್ಣಗೊಳ್ಳದೆ ಅಲ್ಲಿಗೆ ಮುಗಿದು ಬಿಡುತ್ತದೆ.

*   ನಾಗಪ್ಪಾ ವಗ್ಗೆ ಚಳಕಾಪೂರವಾಡಿ ವ. (೬೦) ತಾ. ಭಾಲ್ಕಿ.

ಇನ್ನೊಂದು ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಆಡುವ ಆಟ ಕಲ್ಲುಗಳನ್ನು ಬಲಗೈಯಲ್ಲಿ ಹಿಡಿದು ಅದರಲ್ಲಿಯ ಒಂದು ಕಲ್ಲನ್ನು ಮೇಲಕ್ಕೆಸೆದು ನಂತರ ಉಳಿದ ಕಲ್ಲುಗಳನ್ನು ನೆಲದ ಮೇಲಿಟ್ಟು ಹಾರಿಸಿದ ಕಲ್ಲನ್ನು ಹಿಡಿಯಬೇಕು. ಹೀಗೆ ಒಂದು ಸಲ ಹಾರಿಸಿದ ಕಲ್ಲನ್ನು ಸರಿಯಾಗಿ ಹಿಡಿದರೆ ಆಟದ ಒಂದು ಕಲ್ಲನ್ನು ಹೊರಗಿಟ್ಟು ಆಡಬೇಕು. ಹೀಗೆ ಎಲ್ಲ ಕಲ್ಲುಗಳನ್ನು ಹೊರಗಿಡುವ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಸರಿಯಾಗಿ ಹಾರಿಸಿದ ಕಲ್ಲು ನೆಲಕ್ಕೆ ಬೀಳದಂತೆ ಆಡಿದರೆ ಅಲ್ಲಿಗೆ ಒಂದು ಆಟ ಮುಕ್ತಾಯವಾದಂತಾಗುತ್ತದೆ. ಇದರಲ್ಲಿ ತಪ್ಪಿದರೆ ಅಲ್ಲಿಗೆ ಆಡುವವರ ಆಟ ಕೊನೆಗೊಳ್ಳುತ್ತದೆ.

ಇನ್ನೊಂದು ತೆರನಾದ ಆಟದಲ್ಲಿ ಮೇಲಕ್ಕೆ ಒಂದು ಕಲ್ಲು ಹಾರಿಸಿ ಕೈಯಲ್ಲಿ ಒಂದನ್ನು ಉಳಿಸಿಕೊಂಡು ಉಳಿದ ಮೂರು ಕಲ್ಲುಗಳನ್ನು ಕೆಳಗೆ ಚೆಲ್ಲಬೇಕು. ಮೇಲೆ ಹಾರಿಸಿದ ಕಲ್ಲನ್ನು ಕೆಳಗೆ ಬೀಳುವ ಮೊದಲು ಹಿಡಿಯಬೇಕು. ಅನಂತರದಲ್ಲಿ ಮತ್ತೆ ಕಲ್ಲನ್ನು ಮೇಲಕ್ಕೆ ಹಾರಿಸಿ ಅದು ನೆಲಕ್ಕೆ ತಾಕುವ ಮೊದಲೆ ಕೈಯಲ್ಲಿರುವ ಕಲ್ಲನ್ನು ಕೆಳಗಿಟ್ಟು ಕೆಳಗಿರುವ ಕಲ್ಲನ್ನು ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ಇದೇ ರೀತಿಯಾಗಿ ನಾಲ್ಕು ಕಲ್ಲುಗಳನ್ನು ಮಾಡಿ ಕಡೆಯ ಕಲ್ಲನ್ನು ಮೇಲಕ್ಕೆಸೆದು ಕೈಯನ್ನು ನೆಲಕ್ಕೆ ಬಡಿದು ಹಾರಿಸಿದ ಕಲ್ಲು ಕೆಳಗೆ ಬಿದ್ದ ಕೂಡಲೆ ಕೈಯಿಂದ ಅದನ್ನು ಮುಟ್ಟಬೇಕು. ನಂತರ ಕೈ ಬದಲಾಯಿಸಿ ಕೈಗೆ ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳಬೇಕು.

ಹೀಗೆ ವಿವಿಧ ಹಂತಗಳಲ್ಲಿ ವಿವಿಧ ಪ್ರಕಾರಗಳಲ್ಲಿ ಆಡುವ ಕಲ್ಲುಹರಳಿನಾಟ ತುಂಬ ಜಾಗೃತೆಯಿಂದ ಆಡುವ ಆಟ. ಮೇಲೆ ಹಾರಿಸಿದ ಕಲ್ಲು ಬರುವಷ್ಟರಲ್ಲು ಕೈಚಳಕ ತೋರಿಸುವ ಜಾಣ್ಮೆ ಈ ಆಟದಲ್ಲಿ ಎದ್ದು ತೋರುತ್ತದೆ ಎಂದು ಹೇಳಬಹುದು.

ಗಜಗದಾಟಃ

ಆಟಕ್ಕೆ ಸಾಧನವಾಗಿ ಗಜುಗಗಳನ್ನು ಬಳಸುವುದರಿಂದ ಇದನ್ನು ಗಜಗದಾಟ ಎಂದು ಕರೆಯುತ್ತಾರೆ. ಕಲ್ಲು ಹರಳಿನ ಆಟಕ್ಕೆ ಹೋಲುವ ಈ ಆಟದಲ್ಲಿ ಆಟದ ಸಾಮಗ್ರಿಯಾಗಿ ಐದು ಗಜಗಗಳಿರುತ್ತವೆ. ಇಂತಿಷ್ಟೇ ಜನ ಆಟಗಾರರಿರಬೇಕೆಂಬ ನಿಯಮ ಹೊಂದಿರದ ಈ ಆಟದಲ್ಲಿ ಇಬ್ಬರು ಮೂವರು, ನಾಲ್ಕು ಜನ, ಆಟಗಾರರು ಇರುವುದು ಸಾಮಾನ್ಯ ಇವರೆಲ್ಲ ವೃತ್ತಾಕಾರವಾಗಿ ಕುಳಿತುಕೊಂಡು ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಆಟದ ಸಂಖ್ಯೆಯನ್ನು ನಿರ್ಧರಿಸಿ ಆಡಲು ಪ್ರಾರಂಭಿಸುತ್ತಾರೆ. ಆಡುವವಳು ಮೊದಲು ಗಜಗಗಳನ್ನು ನೆಲದ ಮೇಲೆ ಹರವಿ ಅದರಲ್ಲಿಯ ಒಂದನ್ನು ಆಯ್ದುಕೊಂಡು ಮೇಲಕ್ಕೆ ಹಾರಿಸಿ ಕೆಳಗಿನ ಒಂದು ಗಜಗವನ್ನು ಎತ್ತಿಕೊಂಡು ಹಾರಿಸಿದ ಗಜಗವನ್ನು ಹಿಡಿಯಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ. ಹಾರಿಸಿದ ಗಜಗ ಕೆಳ ಬರುವ ಕಾಲದೊಳಗೆ ಒಂದು, ಎರಡು, ಮೂರು, ನಾಲ್ಕು ಇಲ್ಲವೆ ಗುಂಪನ್ನು ಆಯ್ದುಕೊಂಡು ಅದನ್ನು ಹಿಡಿಯಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ. ಹೀಗೆ ಆಡುವಾಗ ಹಾರಿಸಿದ ಗಜಗ ಕೆಳಗೆ ಬಿದ್ದರೆ ಅವಳ ಆಟ ಅಲ್ಲಿಗೆ ಮುಗಿದು ಹೋಗುತ್ತದೆ. ಇನ್ನೊಬ್ಬಳು ಇದೇ ಕ್ರಮದಲ್ಲಿ ಆಟವನ್ನು ಆಡುತ್ತಾ ಹೋಗುತ್ತಾಳೆ. ಯಾರು ಸಂಖ್ಯೆಯಲ್ಲಿ ಹೆಚ್ಚು ಆಟ ಆಡುತ್ತಾರೊ ಅವಳೆ ಗೆಲ್ಲುತ್ತಾಳೆ. ಈ ಗಜಗದಾಟ ಬಹಳ ಪ್ರಾಚೀನ ಕಾಲದ ಆಟವಾಗಿದೆ ಎಂಬುವುದನ್ನು ತಿಳಿದು ಬರುತ್ತದೆ.

ರಾಜಾ ರಾಣಿ ಪೊಲೀಸ ಕಳ್ಳ

ಈ ಆಟದಲ್ಲಿ ಎಷ್ಟು ಸಾರಿ ಆಡಬೇಕು ಎಂಬುದನ್ನು ಮೊದಲೆ ನಿಶ್ಚಯ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಆಟಗಾರರು ಕೆಲವು ನಿಯಮದ ಪ್ರಕಾರ ರಾಜನಿಗೆ 1000 ಅಂಕ ರಾಣಿಗೆ 900, ಗುಣ, ಪೊಲೀಸರಿಗೆ 500 ಗುಣ, ಕಳ್ಳನಿಗೆ ಶೂನ್ಯ–0 ಗುಣ ಬರೆದಿಡುತ್ತಾರೆ.

ನಾಲ್ಕು ಜನ ಆಟಗಾರರಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬರು ಬೇರೆ ಬೇರೆ ಚಿಟ್ಟಿಗಳ ಮೇಲೆ ಹೆಸರು ಮತ್ತು ಗುಣಗಳು (ಅಂಕಗಳು) ಬರೆದು ಮಡಚಿ (ಸುತ್ತಿ) ಯಾರಾದರೂ ಒಬ್ಬರು ಮಡಚಿದ ಚಿಟ್ಟಿಗಳನ್ನು ನೆಲದ ಮೇಲೆ ಹಾರಿಸಬೇಕು. ಒಬ್ಬೊಬ್ಬರು ಒಂದೊಂದು ಚಿಟ್ಟಿ ಹೆಕ್ಕಿಕೊಳ್ಳಬೇಕು.

ಪೊಲೀಸ ಚಿಟ್ಟಿ ಇದ್ದವನು ನನಗೆ ಪೊಲೀಸ ಚಿಟ್ಟಿ ದೊರೆತಿದೆ. ಎಂದು ಹೇಳಬೇಕು. ಆಗ ಇತರ ಆಟಗಾರರು ಕಳ್ಳ ಯಾರು ಎಂಬುವುದನ್ನು ತಿಳಿಯೆನ್ನುತ್ತಾರೆ. ಪೊಲೀಸ ಕಳ್ಳನನ್ನು ಗುರುತಿಸಿದ್ದರೆ ಪೊಲೀಸನಿಗೆ ಸಿಗಬೇಕಾದ ೫೦೦ ಅಂಕಗಳು ದೊರೆಯುತ್ತವೆ. ಒಂದು ವೇಳೆ ಸರಿಯಾಗಿ ಕಳ್ಳನನ್ನು ತಿಳಿಯಲಾರದೆ ಇದ್ದಲ್ಲಿ ಕಳ್ಳನ ಶೂನ್ಯ ಗುಣ ಪೊಲೀಸನಿಗೆ ದೊರೆಯುತ್ತವೆ. ಪೊಲೀಸನ ೫೦೦ ಅಂಕಗಳು ಕಳ್ಳನಿಗೆ ದೊರೆಯುತ್ತವೆ.

ಹೀಗೆ ಕೊನೆಗೆ ಒಟ್ಟು ಗುಣಗಳನ್ನು (ಅಂಕಗಳನ್ನು) ಕೂಡಿಸುತ್ತಾರೆ. ಹೆಚ್ಚಿಗೆ ಅಂಕಗಳು ಪಡೆದುಕೊಂಡವನು ರಾಜನಾಗುತ್ತಾನೆ. ಎಲ್ಲರಕ್ಕಿಂತ ಕಡಿಮೆ ಅಂಕಗಳನ್ನು ಪಡೆದವನು ಕಳ್ಳನಾಗುತ್ತಾನೆ. ಕಳ್ಳನಾದವನಿಗೆ ಇತರ ಆಟಗಾರರು ಗೇಲಿ ಮಾಡುವುದು ಚೀಡಾಯಿಸುವುದು ಮಾಡುತ್ತಾರೆ. ಈ ಆಟದಲ್ಲಿ ಏಕಾಗ್ರತೆಯಿಂದ ಆಡಿದರೆ ಮನಸ್ಸಿಗೆ ಆನಂದ ದೊರೆಯುತ್ತದೆ. ಇದರಿಂದ ಜ್ಞಾನವನ್ನು ಹೆಚ್ಚಿಸಿಕೊಳ್ಳಬಹುದು. ಮೂವರಲ್ಲಿ ಯಾರು ಕಳ್ಳ ಎಂಬುದನ್ನು ಕಂಡು ಹಿಡಿಯುವುದು. ಈ ಆಟದ ಉದ್ದೇಶವಾಗಿದೆ. ಇದೇ ಪ್ರಕಾರದ ಇನ್ನೊಂದು ರೀತಿಯ ಆಟದಲ್ಲಿ ರಾಣಿ–ರಾಜನಿಗೆ ಪೊಲೀಸ ಅಥವಾ ಕಳ್ಳನಿಗೆ ಗುರುತಿಸಲು ಹೇಳುತ್ತಾಳೆ.

ಚಿಕ್ಕ ಮಕ್ಕಳಾಟಗಳು

- ಕಾಗಿ ಕಾಗಿ ಕವ್ವಾ
- ಮಕ್ಕಳ ಕಿರಿ ಕಿರಿ ಆಟ
- ಕಣ್ಣು ಮುಚ್ಚಾಲೆ ಆಟ
- ಗೊಡೆ ಚೆಂಡಾಟ
- ಆನೆ ಬಂತೊಂದಾನೆ
- ತೋಳ–ಕುರಿ ಆಟ
- ಕಾಟ (ಪಿನ್ನ) ದಾಟ
- ನೆರಳು–ಬಿಸಿಲು ಆಟ
- ಕೂ, ಕೂ, ಕೋಳಿ ಆಟ
- ಕೃಷ್ಣನಾಟ
- ಬಗಾಟ ಬುಗರಿ ಆಟ

- ಆಯಿ ಆಯಿ ಬಂದಾಳ
- ಗುಡು ಗುಡು ಮುತ್ಯಾ
- ಪುಗಡಿಯಾಟ
- ಕದಲ ಬದಲ ಆಟ
- ಲಾಗಾ ಹೊಡೆಯುವ ಆಟ
- ಕೆಟ್ ಕೆಟ್ ಆಣಿ ಕಾರಾಳಾಣಿ ಆಟ
- ಕೈ ಕೈ ಎತ್ತು ಹೋದವು
- ಲೋ, ಲೋವ ಟಿಮಯ್ಯ
- ಅಜ್ಜಿ ಮುಟ್ಟುವ ಆಟ
- ಜಲ-ನೆಲ ಆಟ
- ಅಡುಗೆ ಆಟ
- ಮನೆ ಕಟ್ಟುವ ಆಟ
- ಗಂಡ ಹೆಂಡತಿ ಆಟ
- ಮೂಕರ ಆಟ
- ಬೆಳ್ಳಾಂಕಿ ಆಟ
- ಉಸಿರು ಕಟ್ಟುವ ಆಟ
- ನಟನೆ ಆಟ
- ಕುಂಬಳಕಾಯಿ ಆಟ
- ಕಲರ್ ಕಲರ್ ವಾಟ್ ಕಲರ್ ಆಟ
- ತೊಟ್ಟಿಲ ಆಟ
- ಕುದುರೆ ಆಟ
- ಶಬ್ದ ಬಂಡಿ ಆಟ
- ನೆನಪಿನ ಆಟ
- ಚಿಲ್ಲರೆ ಆಟ
- ಗೋಡಿಮ್ಯಾಲ ಗೊಂಬೆ ಆಟ
- ಚಕ್ ಬುಕ್ ರೈಲು ಆಟ
- ಹತ್ತೆ ಕಟಿಗೆ ಬತ್ತೆ ಕಟಿಗಿ ಆಟ
- ಕಪ್ಪೆ ಕರ ಕರ ಆಟ
- ಗಾಳಿ ಗಾಳಿ ಮಂಗಾಳಿ ಆಟ
- ಹಾದಿ ದೇವ್ವ ಬಿದಿ ದೇವ್ವ ಆಟ

ಕಾಗಿ ಕಾಗಿ ಕವ್ವಾ:

ಕಾಗೆ ಕೂಗಿದರೆ ನೆಂಟರು ಬರುತ್ತಾರೆ ಎನ್ನುವ ವಾಡಿಕೆ. ಅದರಂತೆ ಕೂಗುವ ಕಾಗೆಯನ್ನು ಕಂಡು ಆಡುವ ಮಕ್ಕಳು ತಮ್ಮ ಮಾವನನ್ನು ಕುರಿತು ಗೇಲಿ ಮಾಡಲು ಹೇಳುವ ಪದ.

"ಕಾಗಿ ಕಾಗಿ ಕವ್ವಾ
ಯಾರ ಬಂದಾರವ್ವಾ
ಮಾಮ ಬಂದಾನವ್ವ
ಏನು ತಂದಾನವ್ವಾ
ಬಿಸ್ಕಿಟ್ ತಂದಾನವ್ವಾ
ಯಾರಿಗೆ ಕೊಟ್ಟಾನವ್ವಾ
ನನಗೆ ಕೊಟ್ಟಿಲವ್ವಾ
ನಾಯಿಗೆ ಹಾಕೆನವ್ವಾ"[೧].

ಮಕ್ಕಳ ಕಿರಿ ಕಿರಿ ಆಟ:

ಚಿಕ್ಕ ಮಕ್ಕಳು ಒಂದೊಂದು ಬಾರಿ ಅಳುವುದನ್ನು ನಿಲ್ಲಿಸುವುದಿಲ್ಲ ಅಂತಹ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ತಮ್ಮ ತಾಯಂದಿರಿಗೆ ತುಂಬಾ ಕೋಪ ಬರುತ್ತದೆ ಮಗು ಅಳುವದನ್ನು ಹೇಗೆ ನಿಲ್ಲಿಸಬೇಕು ಎನ್ನುವ ಕಲ್ಪನೆ ಅವಳಲ್ಲಿ ವ್ಯಕ್ತವಾಗುತ್ತದೆ. ಆಟದ ರೂಪದಲ್ಲಿ ಅಳುವುದನ್ನು ನಿಲ್ಲಿಸಬೇಕು ಎಂದು ಇಂತಹ ಆಟಗಳು ಆಡಿಸುತ್ತಿದ್ದಳು. ನಾಯಿ ಎಂಬ ಪ್ರಾಣಿ ಬಂದಾಗ ಚೂರು ರೊಟ್ಟಿ ಹಾಕಿ ಈ ರೀತಿ ನಾಯಿಗೆ ಕಥೆ ಕಾರಣ ನೆಲ ಭೂರಣ ತಿಂತ್ತೆ ಒಯತ್ತಿ ಎಂದು ಕೇಳುತ್ತಾಳೆ. ಆಗ ಮಗು ಅಳುವುದನ್ನು ನಿಲ್ಲಿಸಿ ಆಟದ ಚಟುವಟಿಕೆಯಲ್ಲಿ ತೊಡಗುತ್ತದೆ. ಆಗ ತಾಯಿ ಸಂತೋಷದಿಂದ ಇನ್ನಿಷ್ಟು ಆಟದ ಅಂತರಾಳಕ್ಕೆ ಮಕ್ಕಳನ್ನು ಒಳಪಡಿಸುತ್ತಾಳೆ.

'ಇಟ್ಟಿಟ್ಟು ಉಪ್ಪು ತಿಂತೆ
ಇಟ್ಟಿಟ್ಟು ಖಾರ ತಿಂತೆ
ಹುಲಿ ಬಂದರ ಅಂಜಲೆ (ಅಂಜುತ್ತಿಯೆ ಅಥವಾ ಇಲ್ಲ)
ನರಿ ಬಂದರ ಅಂಜಲೆ'

ಎಂದು ಕೇಳಿ ತನ್ನ ಎರಡು ಕೈಗಳಿಂದ ಚಪ್ಪಾಳೆ ಬಡಿಯುತ್ತಾಳೆ. ಆಗ ಮಗು ಕಣ್ಣು ಬಡಿದಾಗ ಅಂಜುತ್ತದೆ ಎನ್ನುವುದನ್ನು ತಿಳಿದುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾಳೆ. ಚಪ್ಪಾಳೆ ಬಡಿದಾಗ ಕಣ್ಣು ಬಡಿಯದೆ ನೋಡುತ್ತಿದ್ದರೆ ಮಗು ಎಷ್ಟು ಧೈರ್ಯವಂತ ಇದ್ದಾನೆ ಎಂಬುದನ್ನು ತಿಳಿದುಕೊಂಡು ಮುಂದಿನ ಭವಿಷ್ಯ ನುಡಿಯುತ್ತಿದ್ದರು.

ಮಕ್ಕಳ ಆಟ ಶಾಂತಿ ನೆಮ್ಮದಿ ತಂದು ಕೊಡುತ್ತದೆ. ಒಂದು ರೀತಿ ಸಂತೋಷ ಆನಂದದ ಅನುಭವವಾಗುತ್ತದೆ. ಜನಪದ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಅಳುವುದು–ನಗುವುದು ಎರಡನ್ನು ಕಾಣುತ್ತೇವೆ.

---

೧. ರತ್ನಮ್ಮ ವಡಗಾಂವೆ ಕೊಳಾರ .ಕೆ. ವಯಸ್ಸು–೪೦.

ಕಣ್ಣು ಮುಚ್ಚಾಲೆ ಆಟಃ

ಇದು ಪ್ರಸಿದ್ಧ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಒಂದು ಮಕ್ಕಳು ಇದನ್ನು ಬಹಳ ಹುರುಪಿನಿಂದ ಆಡುವರು. ಒಬ್ಬಳು ಹಿರೇಮಣಿಯಾಗುವಳು ಮತ್ತೊಬ್ಬಳು ಕಳ್ಳಿ (ಆಟಗಾರತಿ) ಯಾಗುವಳು, ಹಿರೇಮಣಿಯು ತನ್ನ ಎಡಗೈಯಿಂದ ಕಳ್ಳಿಯ ಕಣ್ಣು ಮುಚ್ಚುವವಳು ಉಳಿದ ಆಟಗಾರರು ಮುಂದೆ ನಿಲ್ಲುವರು. ಹಿರೇಮಣಿಯು (ಹಿರೇಗಡಿ)ಯು ಕಳ್ಳಿ ಕೈಯನ್ನು ಹಿಡಿದು ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬ ಆಟಗಾರರ ಕಡೆಗೆ ಅವಳ ಬೆರಳು ಮಾಡಿ ಅದಲ ಬದಲ ಕದಲ ಬದಲು, ಇವರ ಬಿಟ್ಟು, ಇವರ ಬಿಟ್ಟು ಅವರು ಯಾರು ? “ಇದನ್ನು ಅನ್ನುವಾಗ ಆಟಗಾರರು ಅದಲು ಬದಲು ಆಗುವರು. ಕೈ ಮಾಡಿ ತೋರಿಸುವಾಗ ಕಳ್ಳಿಯು ಒಬ್ಬಳ ಹೆಸರನ್ನು ಹೇಳುವಳು. ಹೆಸರು ಸರಿ ಇದ್ದರೆ ಆ ಹೆಸರಿನವಳು ಕಣ್ಣು ಮುಚ್ಚಿಸಿಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ಕಳ್ಳಿಯು ತಪ್ಪು ಹೇಳಿದರೆ ತೋರಿಸಿಕೊಂಡವಳು. ಅಡಗಿಕೋಳ್ಳಲಿಕ್ಕೆ ಹೋಗುವಳು. ಎಲ್ಲಾ ಆಟಗಾರರು ಅಡಗಿಕೊಂಡ ಮೇಲೆ ಹಿರೇಮಣಿಯು ಅವರಲ್ಲಿ ಯಾರನ್ನಾದರೂ ಹಿಡಿಯಲು ಕಳ್ಳಿಯನ್ನು ಬಿಡುವಳು. ಆಕೆಯನ್ನು ಮುಟ್ಟಿಸಿಕೊಂಡು ಹರೇಗುರೇ”! ಎಂದು ಅನ್ನುತ್ತಾ ಹಿರೇಮಣಿಯನ್ನು ಎಲ್ಲರೂ ಮುಟ್ಟಲು ಯತ್ನಿಸುವರು. ಹಿರೇಮಣಿಯ ಹತ್ತಿರ ಬರುವುದಕ್ಕಿಂತ ಮೊದಲು ಕಳ್ಳಿಯಿಂದ ಮುಟ್ಟಿಸಿಕೊಂಡವಳು ಮುಂದಿನ ಆಟಕ್ಕೆ ಕಳ್ಳಿಯಾಗುವಳು. ಕಳ್ಳಿಯು ಯಾರನ್ನು ಮುಟ್ಟದಿದ್ದರೆ ಮತ್ತೆ ತಾನೇ ಕಣ್ಣು ಮುಚ್ಚಿಸಿಕೊಳ್ಳುವಳು.

ಇದೊಂದು ಆಟ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಸಂತೋಷ ತರುವ ಆಟವಾದರೂ ಕೂಡ ಹುಡುಕಿ ಮುಟ್ಟುವ ಕಲ್ಪನೆ ಚಿಕ್ಕಂದಿನಲ್ಲಿ ಬೆಳೆಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ ಎಂದು ಹೇಳಬಹುದು.

ಆನೆ ಬಂತೊಂದಾನೆಃ

ದೊಡ್ಡವರು ಚಿಕ್ಕ ಮಕ್ಕಳನ್ನು ತಮ್ಮ ಬೆನ್ನಿನ ಮೇಲೆ ಅಥವಾ ಮಂಡಿಗಳ ಮೇಲೆ ಕೂಡಿಸಿಕೊಂಡು ಅತ್ತಿಂದಿತ್ತ ತೂಗಾಡಿಸುತ್ತ ಒಂದೊಂದೇ ಸಾಲನ್ನು ಹೇಳುತ್ತಾ ಆಡಿಸುತ್ತಾರೆ. ಮೇಲಕ್ಕೆ ಚಿಮ್ಮುತ್ತಾ ಅವರನ್ನು ನಗಿಸುತ್ತಾರೆ. ಸಂದರ್ಭ ಮತ್ತು ಸನ್ನಿವೇಶಕ್ಕೆ ತಕ್ಕಂತೆ ಅವರ ಮಾತುಗಳು ಹೊರ ಬರುತ್ತಿದ್ದವು.

ಆನೆ ಬಂತೊಂದಾನೆ
ನಮ್ಮೂರ ದೇವರ ಮದ್ದಾನೆ
ಕೊಟೇಶ್ವರ ದೇವರ ಕೊಡಿಯಾನೆ
ಆನೆ ಬಂತೊಂದಾನೆ
ಆನೆ ಕಟ್ಟೋಕೆ ಕಂಬಿಲ್ಲ
ಆನೆ ತಿನ್ನೋಕೆ ಹುಲ್ಲಿಲ್ಲ
ಆನೆ ಬಾಯಲ್ಲಿ ಹಲ್ಲಿಲ್ಲ
ಆನೆ ಬಂತೊಂದಾನೆ

ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಆಡಿಸುವ ಸಮಯದಲ್ಲಿ ಆನಂದದಿಂದ ಇಂತಹ ಆಟಗಳನ್ನು ಆಡಿರಬೇಕು.

ತೋಳ–ಕುರಿ ಆಟಃ

೪–೫ ಹುಡುಗರು ಒಂದೊಂದು ಗುಂಪಾಗಿ ಒಬ್ಬರ ಹಿಂದೊಬ್ಬರು ನಿಂತು ತಮ್ಮ ಮುಂದ ಇದ್ದವರ ಟೊಂಕವನ್ನು ಹಿಡಿದುಕೊಳ್ಳುವರು. ಗುಂಪಿನ ಮೊದಲಿನವನು ಕುರುಬನು. ಅವನ ಹಿಂದೆ ಇದ್ದವರು ಕುರಿಗಳು ಒಂದು ತೋಳವು ಕಡೆಯ ಕುರಿಯ ಬಾಲವನ್ನು (ನಡಕ್ಕೆ ಸಿಗಿಸಿಕೊಂಡು ಕೈ ವಸ್ತ್ರವನ್ನು) ಮುಟ್ಟುವುದಕ್ಕೆ ಹವಣಿಸುವುದು. ಎದುರಿಗಿದ್ದ ಕುರುಬನು ಕೈಗಳನ್ನು ಬದಿಗೆ ಚಾಚಿ ತೋಳವನ್ನು ಅಡ್ಡ ಕಟ್ಟುವನು. ಗುಂಪಿನವರು ಅತ್ತಿತ್ತ ಸರಿದಾಡುವರು. ಬಾಲ ಇದ್ದ ಕುರಿಯು ತಪ್ಪಿಸಿಕೊಳ್ಳುವುದಕ್ಕೆ ಪ್ರಯತ್ನಿಸುವುದು. ಕುರಿಯ ಬಾಲವನ್ನು ಮುಟ್ಟಿದರೆ ತೋಳವು ಗೆದ್ದಂತೆ. ಮುಟ್ಟಿಸಿಕೊಂಡ ಕುರಿಯು ತೋಳನಾಗುತ್ತಾನೆ.

ಪ್ರಾಚೀನ ಕಾಲದಲ್ಲಿ ಕುರಿ ಸಾಕಾಣಿಕೆ ಒಂದು ಕಸುಬಾಗಿತ್ತು. ಕುರಿಗಳನ್ನು ಬಹಳ ಜೋಪಾನವಾಗಿ ಕಾಯುತ್ತಿದ್ದರು. ತೋಳ ಕುರಿಯನ್ನು ತಿನ್ನುತ್ತದೆ. ತೋಳಕ್ಕೆ ಕುರಿಯೇ ಆಹಾರವಾಗಿತ್ತು. ಅಂತಹ ಒಂದು ಸನ್ನಿವೇಶ ಮಕ್ಕಳ ಕುರಿ–ತೋಳ ಆಟಕ್ಕೆ ಪ್ರೇರಕವಾಗಿರಬೇಕು.

ಕಾಟದಾಟಃ (ಪಿನ್ನನಾಟ)ಃ

ಇದರಲ್ಲಿ ಇಬ್ಬರು ಹೆಣ್ಣು ಮಕ್ಕಳು ಎದುರು ಬದುರ ಕುಳಿತುಕೊಂಡು ಕಾಟವನ್ನು ಸ್ವಲ್ಪ ವಕ್ರ ಮಾಡಿ ಮೇಲಕ್ಕೆ ಹಾರಿಸುತ್ತಾರೆ. ಪಟ್ಟು ಬಿದ್ದ ಆಟಗಾರತಿ ಮೊದಲು ಆಟ ಪ್ರಾರಂಭಿಸುತ್ತಾಳೆ. ಎರಡು ಕಾಟಗಳನ್ನು ತೆಗೆದುಕೊಂಡು ಮೇಲಕ್ಕೆ ಹಾರಿಸಿದಾಗ ಕಾಟಗಳು ಪಟ್ಟು ಬಿದ್ದರೆ ಗೆದ್ದುಕೊಂಡಂತೆ. ಚಿತ್ತು ಬಿದ್ದರೆ ಎದುರಾಳಿ ಆಟಗಾರತಿಗೆ ಕೊಡಬೇಕು. ಪಟ್ಟು ಬೀಳುವವರೆಗೆ ಈ ಆಟವನ್ನು ಆಡುತ್ತಾರೆ. ಪಟ್ಟು ಹಾಕುವ ಮೂಲಕ ಕಾಟಗಳನ್ನು ಹೆಚ್ಚಿಗೆ ಮಾಡಿಕೊಂಡು ಗೆಲುವಿನ ಆನಂದ ಪಡೆದುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ.

ನೆರಳ್ಳು–ಬಿಸಿಲು ಆಟಃ

ಒಬ್ಬ ಹುಡುಗಿ ಕಳ್ಳಿಯಾಗಿ ಉಳಿದ ಆಟಗಾರತಿಯರಿಗೆ ಮುಟ್ಟಲು ಸಿದ್ಧಳಾಗುವಳು. ಉಳಿದ ಆಟಗಾರರು ನೆರಳು ಬೇಕೊ, ಬಿಸಿಲು ಬೇಕೊ ಎಂದು ಕೇಳುವರು. ಕಳ್ಳಿಯು "ಬಿಸಿಲು" ಅಂದರೆ ಅವಳಿಗೆ ಬಿಸಿಲು ಬಿಟ್ಟು ಆಟಗಾರರು ನೆರಳೊಳಗೆ ಓಡಾಡುವರು. ಅವರು ಬಿಸಿಲೊಳಗೆ ಬಂದರೆ ಕಳ್ಳಿಯು ಅವರನ್ನು ಮುಟ್ಟುವಳು. ಕಳ್ಳಿಯು "ನೆರಳು" ಬೇಡಿಕೊಂಡರೆ ಅವಳಿಗೆ ನೆರಳು ಬಿಟ್ಟು ಆಟಗಾರರು ಬಿಸಿಲಲ್ಲಿ ಓಡಾಡುವರು. ಕಳ್ಳಿಯಿಂದಮುಟ್ಟಿಸಿ ಕೊಂಡವಳು ಮುಂದಿನ ಆಟಕ್ಕೆ "ಕಳ್ಳಿ" ಆಗುವಳು. ಈ ಆಟವನ್ನು ಸಣ್ಣ ಹುಡುಗರು ಮತ್ತು ಹುಡುಗಿಯರು ಕೂಡಿ ಬೆಳದಿಂಗಳಲ್ಲಿಯೂ ಆಡುವುದುಂಟು.

ಕೂ ಕೂ ಕೋಳಿ ಆಟಃ

ಈ ಆಟವನ್ನು ಔರಾದ ತಾಲೂಕಿನ ಹಳ್ಳಿಗಳಲ್ಲಿ ಆಡುವ ಆಟವಾಗಿದೆ. ಈ ಆಟ ಆಡುವಾಗ ಹೀಗೆ ಹೇಳುತ್ತಾರೆ.

ಕೂ ಕೂ ಕೋಳಿ
ಯಾ ಊರ ಕೋಳಿ
ಭಾಲ್ಕಿ ಕೋಳಿ
ಇಲ್ಲಿಗ್ಯಾಕ ಬಂತು
ಬುರಿ ಬುರಿ (ಅಳ್ಳು) ತಿನ್ನಲಾಕ

ಲೋಟ ಲೋಟ ಅಂದು ಯಾರಾದರ ಆಟಗಾರರ ಹೆಸರು ತೆಗೆದುಕೊಂಡು ಲೋಟ ಅಂದರೆ ಅವರ ಮೇಲೆ ಆಟವಾಗುತ್ತದೆ.

ಆಟದಲ್ಲಿ ನಾಲ್ಕು ಜನ ಆಟಗಾರರು ಕೈ ಕೈ ಹಿಡಿದುಕೊಂಡು ನಿಲುತ್ತಾರೆ. ಒಬ್ಬ ಆಟಗಾರನು ಅವರ ಸುತ್ತಾ ತಿರುಗುತ್ತಾ ಈ ಮೇಲಿನ ಮಾತು ಸವಾಲಿಗೆ ಜವಾಬ ಕೊಡುತ್ತಾ ನಡೆಯುತ್ತದೆ. ಕೊನೆಯಲ್ಲಿ ಯಾರ ಹೆಸರು ತೆಗೆದುಕೊಂಡು ಹೇಳುತ್ತಾರೊ ಅವರ ಮೇಲೆ ಆಟವಾಗುತ್ತದೆ. ಆಟವಾದವರು ತಿರುಗದೆ ಹೋದರೆ ಅವರಿಗೆ ಹೊಡೆಯುತ್ತಾರೆ.

ಕೃಷ್ಣನ ಆಟಃ

ಒಂದು ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಜಾಗದ ಮೇಲೆ ಒಬ್ಬ ಹುಡುಗನಿಗೆ ಕೃಷ್ಣನ ಹಾಗೆ ನಿಲ್ಲಿಸುತ್ತಾರೆ. ಆ ಕೃಷ್ಣನ ಸುತ್ತಾ ಐದಾರು ಹುಡುಗಿಯರು ವೃತ್ತಾಕಾರದಲ್ಲಿ ನಿಂತು ತಮ್ಮ ತಮ್ಮ ಕೈಗಳಿಂದ ಚಪ್ಪಾಳೆ ತಟ್ಟುತ್ತಾ ಹಾಡು ಹಾಡುತ್ತಾ ಹಾವ, ಭಾವವನ್ನು ಅಭಿನಯಿಸುತ್ತ, ವ್ಯಕ್ತಪಡಿಸುತ್ತಾ, ಕುಣಿಯುತ್ತ ಹಾಡುತ್ತಾರೆ.

ನಮ್ಮ ಮಗ ಗೋಪಾಲ ಕೃಷ್ಣನು ಎಂಥಹವನು
ನಾನು ನೀರಿಗೆ ಹೋಗುತ್ತಿದೆ
ಅವ ನೀರಲ್ಲಿ ಆಡುತ್ತಿದ್ದ
ನಮ್ಮ ಮಗ ಗೋಪಾಲ ಕೃಷ್ಣನು ಎಂಥಹವನು
ನಾನು ರೊಟ್ಟಿಯ ನೂಡುತ್ತಿದ್ದೆ ಅವ ಕಿಡಕಿಯೊಳಗಿಂದ
ನೋಡುತ್ತಿದ್ದ
ನಮ್ಮ ಮಗ ಗೋಪಾಲ ಕೃಷ್ಣನು ಎಂಥಹವನು

ಹೀಗೆ ಈ ಹಾಡನ್ನು ಹಾಡುತ್ತಾ ಈ ಆಟವನ್ನು ಆಡುತ್ತಾರೆ. ಮಕ್ಕಳು ಚಿಕ್ಕಂದಿನಲ್ಲಿ ಸುಮ್ಮನೆ ಕೂಡುವದಿಲ್ಲ. ಏನಾದರೂ ಒಂದು ಆಟದ ರೂಪದಲ್ಲಿ ಆಡುತ್ತಾರೆ. ಕೃಷ್ಣನು ಕೂಡ ಚಿಕ್ಕಂದಿನಲ್ಲಿ ಅನೇಕ ಆಟಗಳನ್ನು ಆಡಿದ್ದನ್ನು ತಿಳಿದುಬರುತ್ತದೆ. ತಾಯಿ ತನ್ನ ಮಗು ಆಡುವುದನ್ನು ನೋಡಿ ಈ ಹಾಡನ್ನು ಹಾಡಿರಬೇಕು.

ಬಗಾಟ ಬಗರಿ ಆಟಃ

ಹೆಣ್ಣು ಹುಡುಗಿಯರು ಇಬ್ಬಿಬ್ಬರು ಕೂಡಿ ಆಡುವರು. ತಮ್ಮ ಕೈಗಳನ್ನು ಒಂದರ ಮೇಲೆ ಒಂದು ಅಡ್ಡ ಬರುವಂತೆ ಮುಂದಕ್ಕೆ ಚಾಚುವರು. ಒಬ್ಬ ಹುಡುಗಿಯು ತನ್ನ ಅಂಗೈಗಳನ್ನು ಮೇಲಕ್ಕೆ

ಮಾಡಿ ಬೆರಳುಗಳನ್ನು ಅರ್ಧ ಮಡಚಿ ಹಿಡಿಯುವಳು. ಮತ್ತೊಬ್ಬ ಹುಡುಗಿಯು ತನ್ನ ಅಂಗೈಗಳನ್ನು ಕೆಳಗೆ ಮಾಡಿ ಬೆರಳುಗಳನ್ನು ಅರ್ಧ ಮಡಚಿ ಹಿಡಿಯುವಳು. ಆ ಮೇಲೆ ಒಬ್ಬರಿಗೊಬ್ಬರು ತಮ್ಮ ಬೆರಳುಗಳನ್ನು ಕೊಕ್ಕೆ ಹಾಕಿ ಸ್ವಲ್ಪ ಹಿಂದಕ್ಕೆ ಮಣಿದು ವರ್ತುಳದಲ್ಲಿ ಗಿರಿಗಿರಿ ತಿರುಗುವರು. ಕೆಳಗೆ ಕೊಟ್ಟ ಪಲ್ಲವಿಯನ್ನು ಹಾಡುತ್ತ ಗರಗರನೆ ಸುತ್ತುವರು.

ಬಗಾಟ ಬಗರ ಬಣ್ಣದ ಬಗರಿ
ಅಕ್ಕನ ಚೌರಿ ಕೊಡು, ದೇವರ ಬಿಲ್ಲೆಕೊಡು

ಪ್ರಾಚೀನ ಕಾಲದಲ್ಲಿ ಬಗರಿ ಆಟವನ್ನು ಆಡುತ್ತಿದ್ದರು. ಬಗರಿಗೆ ಮೊಳೆ ಹೊಡೆದು ಉದ್ದದಾರ ಕಟ್ಟಿ ಆಡುತ್ತಿದ್ದರು. ಇಲ್ಲಿ ಬರುವ ಚೌರಿ ಹೆಣ್ಣು ಮಕ್ಕಳು ಜೊತೆ ಚೌರಿ ಹಾಕಿ ತುರುಬು ಹಾಕಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಿದ್ದರು ಎಂದು ಗ್ರಹಿಸಬಹುದು.

ಕುಂಟು ಕುಂಟ ಕೂರಿಗೆ ಆಟಃ

ಮೂವರು ಹುಡುಗರು ಒಂದು ಗುಂಪಾಗಿ ಅವರಲ್ಲಿ ಇಬ್ಬರು ತಮ್ಮ ಕೈಗಳನ್ನು ಪರಸ್ಪರ ಹಿಡಿದ್ದುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಮತ್ತೊಬ್ಬ ಆ ಇಬ್ಬರು ಜೋಡಿಸಿದ ಅಂಗೈಗಳ ಮೇಲೆ ತನ್ನ ಒಂದು ಮಂಡಿಯನ್ನಿಟ್ಟು ಒಂಟಿ ಕಾಲಿನಲ್ಲಿ ನಿಲ್ಲುತ್ತಾನೆ ಹೀಗೆ ಅನೇಕ ಗುಂಪುಗಳು ಆಟಕ್ಕೆಸಿದ್ಧವಾಗುತ್ತವೆ. ಆಟ ಆಡಿಸುವವನು ಶಿಳ್ಳೆ ಹೊಡೆದ ತಕ್ಷಣ ನಿಗದಿ ಮಾಡಿದ ಗೆರೆ ಮುಟ್ಟಲು ಆಟಗಾರರು ಓಡುತ್ತಾರೆ. ಹೀಗೆ ಓಡುವಾಗ ಒಂಟಿ ಕಾಲಿನ ಹಡುಗ ಕುಂಟುತ್ತಾ ಓಡುತ್ತಾನೆ. ಆಗ ಎಲ್ಲರೂ ಈ ಹಾಡನ್ನು ಹಾಡುತ್ತಾರೆ. ಮೊದಲು ಗೆರೆ ಮುಟ್ಟಿದವರು ಆಟದಲ್ಲಿ ಗೆದ್ದಂತೆ.

ಕುಂಟನನ್ನು ಕಂಡಾಗ ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಮಕ್ಕಳು ಗೇಲಿ ಮಾಡುತ್ತಾ ಈ ಪದ ಹಾಡುವುದೂ ಉಂಟು.

ಕುಂಟ ಕುಂಟ ಕೂರಿಗೆ
ನೆಂಟರ ಮನೆಗೆ ಶ್ಯಾವಿಗೆ
ನಾನು ಬರ್ತೀನಿ ಊರಿಗೆ

ಆಯಿ ಆಯಿ ಬಂದಾಳಃ

ಚಿಕ್ಕ ಮಕ್ಕಳು ಅಜ್ಜಿಯನ್ನು ಗೇಲಿ ಮಾಡುವಾಗ ಹೇಳುವ ಪದ.

ಆಯಿ ಆಯಿ ಬಂದಾಳ
ಕಾಯಿ ಕಬ್ಬು ತಂದಾಳ
ಜಗಲಿ ಮ್ಯಾಲ ಇಟ್ಯಾಳ
ಜಾರಕೊಂಡು ಬಿದ್ದಾಳ
ಕೋಲು ಹಿಡಿದು ಎದ್ದಾಳ

ಅಜ್ಜಿಯಂದರು ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಮಗಳ ಮನೆಗೆ ಬರುವಾಗ ಇಂತಹ ಕಾಯಿ, ಕಬ್ಬು ತಿಂಡಿಗಳನ್ನು ತಂದು ದೇವರ ಮುಂದೆ ಇಟ್ಟ ನಂತರ ತಿಂದರೆ ಕಾಲು ಧೂಳಿ ದೆವ್ವ, ಭೂತ ಬಡಿಯುವುದಿಲ್ಲ ಎಂಬ ಕಲ್ಪನೆ ಅಜ್ಜಿಯಂದರಲ್ಲಿ ಇರುತ್ತಿತ್ತು. ಆದ್ದರಿಂದ ಈ ರೀತಿ ಮಾಡುವುದನ್ನು ನೋಡಿ ಮಕ್ಕಳು ಅಜ್ಜಿಯಂದರಿಗೆ ಆಟದ ಮೂಲಕ ಗೇಲಿ ಮಾಡಿ ನಗುತ್ತಿದ್ದರು.

ಗುಡು ಗುಡು ಮುತ್ಯಾಃ

ಮಳೆ ಬರುವ ಮುನ್ನ ಮೋಡ ಕವಿದಾಗ ಮೋಡದಿಂದ ಮುತ್ಯಾ ಬಂದು ತಮಗೆ ಸಜ್ಜೆ ರೊಟ್ಟಿ ಕೊಡುತ್ತಾನೆ. ಎನ್ನುವ ಕಲ್ಪನೆಯಲ್ಲಿ ಮಕ್ಕಳು ಹಾಡುವ ಪದ.

ಗುಡು ಗುಡು ಮುತ್ಯಾ ಬಂದ
ಸಜ್ಜಿ ರೊಟ್ಟಿ ತಂದ
ಮಾಡದಾಗ (ಮಹಡಿ) ಇಟ್ಟಾ
ಬೇಡಿದಾಗ ಕೊಟ್ಟಾ

ಗುಡು ಗುಡು ಹಾಗೂ ಮುತ್ಯಾ ಈ ಎರಡು ಶಬ್ದಗಳು ವಯಸ್ಸಾದ ಮುದುಕ ನಡುಗುತ್ತಾ ಬರುವ ಕಲ್ಪನೆ ಮೂಡಿಸುತ್ತದೆ. ಮಳೆರಾಯ ನಮಗೆ ಮಳೆಯ ಮೂಲಕ ದವಸ ಧಾನ್ಯ ಕೊಡುತ್ತಾನೆ ಎಂಬ ಜನಪದರ ನಂಬಿಕೆ. ಈ ಶಬ್ದಗಳಲ್ಲಿ ಕಾಣುತ್ತೇವೆ.

ಪುಗಡಿಯಾಟಃ

ಪುಗಡಿ ಇದೊಂದು ಹೆಣ್ಣು ಮಕ್ಕಳು ಆಡುವ ಆಟ. ಇಂತಹ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿಯೆ ಆಡಬೇಕು ಎಂಬ ನಿರ್ಬಂಧ ಇಲ್ಲ. ಇಬ್ಬರು ಹುಡುಗಿಯರು ತಮ್ಮ ಕೈಗಳನ್ನು ಕತ್ತರಿಯಂತೆ ಹಿಡಿದು ಕೈ ಕಾಲನ್ನು ನೆಲಕ್ಕೆ ಸವರುತ್ತ ತಿರುಗುತ್ತಾರೆ. ಅವರು ತಿರುಗುವ ವೇಗ ಹೆಚ್ಚುತ್ತಾ ಹೋದಂತೆ ತಮ್ಮ ತಮ್ಮಲ್ಲಿ ಚುಟುಕು ಗಳನ್ನು ವೇಗವಾಗಿ ಹೇಳಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ.

“ಒಬ್ಬಳು	–	ಹಾದಿಮ್ಯಾಗ ಹಾಂವ
ಇನ್ನೊಬ್ಬಳು	–	ಬಡಿ ಬ್ಯಾಡೋ ಮಾಂವ
ಒಬ್ಬಳು	–	ಹಾದ್ಯಾಗ ಹಂಚ
ಇನ್ನೊಬ್ಬಳು	–	ನನ್ನ ಪಿಲ್ಲಿ ಮಂಚ
ಒಬ್ಬಳು	–	ಮಾಳಿಗಿ ಮ್ಯಾಲ ಹಪ್ಪಳ
ಇನ್ನೊಬ್ಬಳು	–	ಗಂಡ ಹೆಂಡ್ತಿ ಸಪ್ಪಳ
ಒಬ್ಬಳು	–	ಹಾದಿ ಮ್ಯಾಲ ಹೂವು
ಇನ್ನೊಬ್ಬಳು	–	ನನ್ನ ಗಂಡ ಜೀವ
ಒಬ್ಬಳು	–	ಒಲಿ ಮ್ಯಾಲೆ ಕುಳ್ಳಿ
ಇನ್ನೊಬ್ಬಳು	–	ನಮ್ಮತ್ತಿ ಸೂಳಿ
ಒಬ್ಬಳು	–	ಚಿಕ್ಕ್ಯಾ ಚಂದ್ರ
ಇನ್ನೊಬ್ಬಳು	–	ನನ್ನ ಗಂಡ ಚಂದ್ರ

ಒಬ್ಬಳು – ಕಿಸಿ ಬ್ಯಾಡ್ ಹಲ್ಲು
ಇನ್ನೊಬ್ಬಳು – ಒಗದಾರ ಕಲ್ಲು
ಒಬ್ಬಳು – ನನ್ನ ಕಿವ್ಯಾಗ ಬುಗುಡಿ
ಇನ್ನೊಬ್ಬಳು – ಆಡನು ಬಾರೆ ಪುಗಡಿ[೧]"

ಪ್ರಾಸ ಬದ್ಧವಾಗಿ ಬರುವ ಶಬ್ದಗಳು ಗಮನ ಸೆಳೆಯುತ್ತವೆ. ಅಶ್ಲೀಲ ಶಬ್ದಗಳು ನಿರ್ಭಡೆಯಾಗಿ ಬಳಸುತ್ತಿದ್ದರು. ಮನರಂಜನೆಗಾಗಿ ಇಂತಹ ಶಬ್ದಗಳು ಬಳಸುವುದರಲ್ಲಿಯೇ ಅವರು ಖುಷಿ ಪಡುತ್ತಿದ್ದರು.

ಪುಗಡಿಯಾಟಃ

ಎಂಟು ಹತ್ತು ಜೋಡಿಗಳನ್ನು ಒಂದೇ ಕಾಲಕ್ಕೆ ಆಡಬಹುದು. ಆ ಮೇಲೆ ಸ್ವಲ್ಪ ವಿಶ್ರಾಂತಿಕೊಟ್ಟು ಗೆದ್ದ ಹುಡುಗಿಯರಲ್ಲಿ ಮತ್ತೆ ಸ್ಪರ್ಧೆಯನ್ನು ಏರ್ಪಡಿಸುವುದು. ಹೀಗೆ ಎರಡನೆ ಸರದಿ, ಮೂರನೇ ಸರದಿಯಲ್ಲಿ ಗೆದ್ದವರ ನಡುವೆ ಸ್ಪರ್ಧೆಯನ್ನು ಏರ್ಪಡಿಸುವುದು. ಕೊನೆಗೆ ಗೆದ್ದವಳು / ಚಾಂಪಿಯನ್ / ಆಗುವಳು.

ಇನ್ನೊಂದು ರೂಪದಲ್ಲಿ ಈ ಅಟವನ್ನು ಆಡುತ್ತಾರೆ. ಇಬ್ಬರು ಎದುರು ಬದುರಾಗಿ ಕೈಗಳು ಹಿಡಿದು ತಿರುಗುತ್ತಾ ಹೋದಂತೆ ಚುಟುಕುಗಳು ಹೊರ ಬರುತ್ತವೆ. ಈ ಶಬ್ದಗಳಿಂದ ಅವರಿಗೆ ಮನಸ್ಸಿಗೆ ಆನಂದವಾಗುತ್ತದೆ.

ಕದಲ್ ಬದಲ್ ಆಟಃ

ಕಣ್ಣು ಮುಚ್ಚಾಲೆ ಆಟದ ಗುಂಪಿಗೆ ಸೇರುವ ಈ ಆಟದಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬಳು ನಾಯಕಿ ಇರುತ್ತಾಳೆ. ಈ ನಾಯಕಿ ಒಂದು ಕಟ್ಟೆಯ ಮೇಲೆ ಕುಳಿತುಕೊಂಡು ತನ್ನ ಬಲಗೈಯ ಅಂಗೈಯನ್ನು ಕೆಳಮುಖ ಮಾಡಿರುತ್ತಾಳೆ. ಆಡುವ ಮಕ್ಕಳು ಬಂದು ನಾಯಕಿಯ ಅಂಗೈಗೆ ಎರಡನೆ ಬೆರಳು ಹಚ್ಚಬೇಕು. ಆಗ ನಾಯಕಿ ಆಡುಗರಿಗೆ ಸೂಚನೆ ಕೊಡುತ್ತಾಳೆ. ಒನ್, ಟೂ, ತ್ರಿ, ಎಂದಾಗ ತಮ್ಮ ಬೆರಳು ತೆಗೆದುಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ಇಲ್ಲದಿದ್ದರೆ ಯಾರ ಬೆರಳ ಹಿಡಿತಕ್ಕೆ ಸಿಕ್ಕರೆ ಅವಳು ಕಳ್ಳಿಯಾಗುತ್ತಾರೆ.

ನಾಯಕಿ ಒಂದು ಕೈಯಿಂದ ಕಳ್ಳಿಯ ಕಣ್ಣುಗಳು ಮುಚ್ಚಿರುತ್ತಾಳೆ. ಉಳಿದ ಆಟಗಾರರು ಮುಂದೆ ಸಾಲಾಗಿ ನಿಂತಿರುತ್ತಾರೆ. ಆಗ ನಾಯಕಿ ಕಳ್ಳಿಯ ಕೈ ಹಿಡಿದು ಅಲಗಾಡಿಸುತ್ತ ಕದಲ್ ಬದಲ್ ಕಡಲೆ ಕಾಯಿ ಇವರು ಬಿಟ್ಟು ಅವರು ಯಾರು ಎಂದು ಕೇಳುತ್ತಾಳೆ. ಆಗ ಆಟಗಾರರು ತಮ್ಮ ತಮ್ಮ ಜಾಗವನ್ನು ನಿಂತಲ್ಲಿಯೆ ಬದಲಾಯಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಕಳ್ಳಿ ಅವರ ಹೆಸರನ್ನು ಗುರುತಿಸಿದರೆ ಇವಳ ಬದಲು ಅವಳು ಕಳ್ಳಿಯಾಗಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ. ಹೀಗೆ ಈ ಆಟವನ್ನು ಮುಂದುವರೆಯುತ್ತದೆ. ಇದು ಎಷ್ಟು ಸಮಯದವರೆಗೂ ಆಡಬಹುದು. ಈ ಆಟದಿಂದ ಕಂಡು ಹಿಡಿಯುವ ಕಲ್ಪನೆ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಬೆಳೆಯುತ್ತದೆ.

---

೧. ಆನೆ ಬಂತೊಂದಾನೆ ಪುಟ–೭೦, (ಪ್ರಸಾರ ಮಾಲೆಯ ಪ್ರಕಟಣೆ–೨) ಆಯ್ದ ಜನಪದ ಪದಗಳು ಕರ್ನಾಟಕ ಜಾನಪದ ಮತ್ತು ಯಕ್ಷಗಾನ ಅಕಾಡೆಮಿ, ಬೆಂಗಳೂರು.

ಲಾಗಾ ಹೊಡೆಯುವ ಆಟಃ

ಈ ಆಟ ಸರಳವಾದದ್ದು. ಬಾಲಕರು ತಮ್ಮ ತಮ್ಮಲ್ಲೆ ಸ್ಪರ್ಧೆಯನ್ನು ಕಟ್ಟಿ ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಅಳತೆಯ ಗೆರೆಯನ್ನು ಗುರುತಿಸುತ್ತಾರೆ. ಲಾಗಾ ಹೊಡೆಯುತ್ತ ಸಾಗಿ ಯಾರು ಮೊದಲು ಗೆರೆ ಮುಟ್ಟುತ್ತಾರೆಯೊ ಅವರು ಪ್ರಥಮರಾಗುತ್ತಾರೆ. ಈ ಆಟದಲ್ಲಿ ಮುಂದಕ್ಕೆ ಲಾಗಾ ಹೊಡೆಯುವುದು ಇದೆ. ಹಿಂದಕ್ಕೆ ಲಾಗಾ ಹೊಡೆಯುವುದು ಇದೆ.

ಕೆಟ್ ಕೆಟ್ ಆಣಿ ಕರಾಳಾಣಿಃ

ನನ್ನ ವಸ್ತುವನ್ನು ಬೇರಾರು ಕದಿಯಬೇಡಿರೆಂದೂ, ಕದ್ದರೆ ನಿಮ್ಮಗೆ ಕೆಟ್ಟದ್ದಾಗುತ್ತದೆ ಎಂದು ಹೇಳುವ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ಇಂತಹ ಶಬ್ದಗಳು ಬಳಸುತ್ತಾರೆ.

ಕೆಟ್ ಕೆಟ್ ಆಣಿ
ಕರಾಳಾಣಿ
ಅಂಬಾಳಾಣಿ (ದೇವಿ ಆಣಿ)
ಜೋಗುಳಾಣಿ
ಹಳ್ಳಾಕೋದ್ರು
ಹಾವು ಕಚ್ಚಬೇಕು
ಮನಿಗೆ ಬಂದ್ರೆ
ಚೇಳು ಕಚ್ಚಬೇಕು.

ಕೈ ಕೈ ಎತ್ತು ಹೋದವುಃ

ಇದರಲ್ಲಿ ಎಷ್ಟು ಜನರಾದರು ಭಾಗವಹಿಸಬಹುದು. ಎಲ್ಲ ಆಟಗಾರರು ವೃತ್ತಾಕಾರದಲ್ಲಿ ಕುಳಿತುಕೊಂಡು ತಮ್ಮ ಎರಡು ಕೈಗಳು ಬೆನ್ನ ಹಿಂದೆ ಇಟ್ಟುಕೊಂಡು ಈ ರೀತಿ ಶಬ್ದಗಳು ವ್ಯಕ್ತಪಡಿಸುತ್ತಿದ್ದರು.

ಕೈ ಎತ್ತು ಹೋದವು
ತಿಪ್ಪ್ಯಾಗ ಹೋದವು
ತಿಪ್ಪಿ ಏನು ಕೊಡ್ತು
ಗೊಬ್ಬರ ಕೊಡ್ತು
ಗೊಬ್ಬರ ಏನು ಮಾಡಿದೆ
ಹೊಲಕ ಹಾಕಿದೆ
ಹೊಲ ಏನ ಕೊಡ್ತು
ಜೋಳ ಕೊಡ್ತು
ಜೋಳ ಏನ ಮಾಡಿದೆ
ಕುಂಬಾರಗ ಕೊಟ್ಟೆ

ಕುಂಬಾರ ಏನ ಕೊಟ್ಟ

ಕುಳ್ಳಿಕೊಟ್ಟ

ಕುಳ್ಳಿ ಏನು ಮಾಡಿದಿ

ಹೂವಿನ ಗಿಡಕ್ಕ ನೀರು

ಹಾಕಷ್ಟಿಗೆ ಕುಳ್ಳಿ ಒಡಿಯಿತು

ಕೈ ಬಂದವು ಕೈ ಬಂದವು.

ಎಂದು ಮಕ್ಕಳು ಚಪ್ಪಾಳೆ ಬಡಿಯುತ್ತಾ ಸಂತೋಷದಿಂದ ಈ ಆಟವನ್ನು ಆಡುತ್ತಾರೆ.

ಪ್ರಾಚೀನ ಕಾಲದಲ್ಲಿ ವ್ಯವಸಾಯ ಮುಖ್ಯವಾಗಿತ್ತು. ಅಂತಹ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ರೈತನು ತಾನು ಕಂಡಂತಹ ಅನುಭವಗಳು ತನ್ನ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಆಟದ ರೂಪದಲ್ಲಿ ಕಲಿಸಿರಬೇಕು. ಆದರೆ ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಈ ಆಟದ ಅರ್ಥಗೊತ್ತಿರುವುದಿಲ್ಲ. ಸಂತೋಷಕ್ಕಾಗಿ ಆಟವನ್ನು ಆಡುತ್ತಿದ್ದರು. ಒಬ್ಬ ರೈತನ ಅನುಭವವ ಈ ಆಟದ ರೂಪಕ್ಕೆ ಇಳಿದಿರಬೇಕು. ಹೀಗೆ ಮಕ್ಕಳು ಆಟವನ್ನು ಆಡುತ್ತಿದ್ದರು ಎಂಬುದನ್ನು ತಿಳಿಯಬಹುದು.

ಲೊ ಲೊ ಟಿಮ್ಮಯ್ಯಾಃ

ವಿವಿಧ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ಈ ಆಟವನ್ನು ಆಡುತ್ತಾರೆ. ಈ ಭಾಗದಲ್ಲಿ ಲೊ ಲೊ ಟಿಮಯ್ಯಾ ಎಂಬ ಶಬ್ದ ಬಳಸಿ ಆಡುವುದನ್ನು ಕಾಣುತ್ತೇವೆ. ಚಿಕ್ಕ ಮಕ್ಕಳು ಆಡುವ ಆಟ. ಇದರಲ್ಲಿ ಎಷ್ಟು ಜನರಾದರೂ ಭಾಗವಹಿಸಬಹುದು.

ಇದರಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬ ಸೂಚನೆಗಾರ ಇರುತ್ತಾನೆ. ಕೋಲಿನಿಂದ ವೃತ್ತಾಕಾರವಾಗಿ ಗೆರೆ ಎಳೆಯುತ್ತಾನೆ. ಆ ಗೆರೆಯ ಮೇಲೆ ಎಲ್ಲಾ ಆಟಗಾರರು ಕುಳಿತುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಆಟದ ವಸ್ತು ಬಟ್ಟೆ ಅಥವಾ ದಸ್ತಿ, ಯಾವುದಾದರೂ ಒಂದು ಬಟ್ಟೆ ತೆಗೆದುಕೊಂಡು ಅದಕ್ಕೆ 'ಲಡ್ಡು' ಎಂದು ಹೆಸರಿಟ್ಟು ಸೂಚನೆಗಾರ ಒಬ್ಬ ಆಟಗಾರನಿಗೆ ಲಡ್ಡು ಮುಚ್ಚಿಕೊಂಡು ವೃತ್ತಾಕಾರದ ಸುತ್ತ ತಿರುಗಲು ಹೇಳುತ್ತಾನೆ.

ಆಟಗಾರನು ಆ ಬಟ್ಟೆಯನ್ನು ಹೊಟ್ಟೆಯಲ್ಲಿ ಮುಚ್ಚಿಕೊಂಡು ಲೊ ಲೊ ಟಿಮಯ್ಯಾ ಎಂದು ತಿರುಗುತ್ತಾನೆ. ಕುಳಿತುಕೊಂಡ ಆಟಗಾರರು ಲಡ್ಡು ಎಲ್ಲಿ ಮುಚ್ಚಿಟ್ಟಿದ್ದಿ ಎಂದು ಕೇಳುತ್ತಾರೆ. ಆಟಗಾರನು ಲೊ ಲೊ ಟಿಮಯ್ಯಾ ಎನ್ನುತ್ತಾ ತಿರುಗುತ್ತಾನೆ. ಲಡ್ಡು ಯಾರ ಬೆನ್ನ ಹಿಂದೆ ಇಡುತ್ತಾನೆ ಎಂಬುದನ್ನು ಕುಳಿತು ಆಟಗಾರರು ಎಚ್ಚರಿಕೆ ವಹಿಸಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ. ಆಟಗಾರನು ಯಾರ ಬೆನ್ನ ಹಿಂದೆ ಆ ಲಡ್ಡು ಇಟ್ಟು ಒಂದು ಸುತ್ತು ತಿರುಗಿ ಬರುವವರೆಗೆ ಲಡ್ಡು ಹಾಗೆ ಇದ್ದರೆ ಆಟಗಾರನು ಬಂದು ಆ ಲಡ್ಡುವಿನಿಂದ ಕುಳಿತವನಿಗೆ ಹೊಡೆಯುತ್ತಾನೆ. ಹೊಡೆಸಿಕೊಂಡವ ಆ ಲಡ್ಡು ತೆಗೆದುಕೊಂಡು ಮೊದಲಿನ ಆಟಗಾರನ ಹಾಗೆ ತಿರಗಬೇಕು. ಆ ಜಾಗದಲ್ಲಿ ಇವನು ಕುಳಿತುಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ಹೀಗೆ ಆಟ ಎಷ್ಟು ಸಮಯದ ವರೆಗು ಆಡಬಹುದು.

ಟಿಮಯ್ಯ ಎಂಬ ಶಬ್ದ ಹೇಗೆ ಬಂತು ಅಥವಾ ತಾತ್ಕಾಲಿಕವಾಗಿ ಈ ಆಟದಲ್ಲಿ ಬಟ್ಟೆಯನ್ನು ಹೊಟ್ಟೆಯಲ್ಲಿ ಮುಚ್ಚಿಕೊಳ್ಳುವುದರಿಂದ ಅವನ ಹೊಟ್ಟೆ ಸ್ವಲ್ಪ ದಪ್ಪವಾಗಿ ಕಾಣುವುದರಿಂದ ಟಿಮಯ್ಯ ಎಂದು ಕರೆದಿರಬೇಕು.

ಅಜ್ಜಿ ಮುಟ್ಟು ಆಟ:

ಮಕ್ಕಳ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಅಜ್ಜಿಯಂದಿರ ಪಾತ್ರ ಮುಖ್ಯವಾಗಿ ಇರುವುದನ್ನು ಕಾಣುತ್ತೇವೆ.

ಇದರಲ್ಲಿ ಐದಾರು ಮಕ್ಕಳು ಕೂಡಿಕೊಂಡು ಇವರಲ್ಲಿಯೇ ಯಾರಾದರೂ ಒಬ್ಬರು ಅಜ್ಜಿ ಪಾತ್ರ ವಹಿಸುತ್ತಾರೆ. ಆ ಅಜ್ಜಿಗೆ ಉಳಿದ ಆಟಗಾರರು ಕೇಳುತ್ತಾರೆ.

ಅಜ್ಜಿ / ಅಜ್ಜಿ / ಏನು ಹುಡುಕುತ್ತಿದ್ದಿ
ಸೂಜಿ ಹುಡುಕುತ್ತಿದ್ದೆ
ಸೂಜಿ ಯಾಕೆ
ಚೀಲ ಹೊಲಿಯುವುದಕ್ಕೆ
ಚೀಲ ಯಾತಕ್ಕೆ
ದುಡ್ಡು ತುಂಬಲಿಕ್ಕೆ
ದುಡ್ಡು ಯಾತಕ್ಕೆ
ಕತ್ತಿ ತರಲಿಕ್ಕೆ
ಕತ್ತಿ ಯಾತಕ್ಕೆ
ನಿಮ್ಮ ಕಾಲು ಕಡಿಯಲಿಕ್ಕೆ

ಅಂತ ಹೇಳಿ ಓಡಿ ಬಂದು ಅವರನ್ನು ಮುಟ್ಟಲಿಕ್ಕೆ ಹವಣಿಸುತ್ತಾಳೆ. ಮುಟ್ಟಿಸಿಕೊಂಡವರು ಅಜ್ಜಿಯಾಗಬೇಕು. ಮುಟ್ಟದಿದ್ದರೆ ಮೊದಲಿನವಳೆ ಅಜ್ಜಿಯಾಗಿ ಆಟ ಮುಂದುವರಿಯುತ್ತದೆ.

ಜಲ ನೆಲ (ಕೆರೆ-ದಡ) ಆಟ:

ಜಲ ಮತ್ತು ನೆಲ ಎಂಬ ಶಬ್ದಗಳನ್ನು ಈ ಆಟದಲ್ಲಿ ಬಳಸುವುದರಿಂದ ಇದಕ್ಕೆ ಜಲ-ನೆಲ ಆಟವೆಂದು ಹೆಸರು ಬಂದಿದೆ. ಈ ಆಟದಲ್ಲಿ ಎಷ್ಟು ಸಂಖ್ಯೆಯಾದರು ಭಾಗವಹಿಸಬಹುದು.

ಆಟಗಾರರು ಒಂದು ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಸ್ಥಳದಲ್ಲಿ ಆಟವಾಡಲು ಸೇರುತ್ತಾರೆ. ತಮ್ಮಲ್ಲಿಯೇ ಒಬ್ಬನಿಗೆ ಸೂಚಕನೆಂದು ಆಯ್ಕೆ ಮಾಡುತ್ತಾರೆ. ಸೂಚಕನು ನೆಲದ ಮೇಲೆ ಒಂದು ಗೆರೆಯನ್ನು ಎಳೆಯುತ್ತಾನೆ. ಎಲ್ಲಾ ಆಟಗಾರರು ಆ ಗೆರೆಯ ಮೇಲೆ ಸಾಲಾಗಿ ನಿಲ್ಲಬೇಕು. ಸೂಚಕನು ಜಲ ಮತ್ತು ನೆಲ ಯಾವುದು ಎಂಬುದನ್ನು ಮೊದಲೇ ನಿರ್ಧರಿಸಿರುತ್ತಾನೆ. ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಗೆರೆಯನ್ನು ನೆಲವೆಂದು ಅದಕ್ಕಿಂತ ಒಂದು ಹೆಜ್ಜೆ ಮುಂದೆ ಹಾರುವ ಜಾಗವನ್ನು ಜಲ ಎಂದು ತಿಳಿದಿರತ್ತಾರೆ. ಸೂಚನೆಗಾರನು ಸೂಚನೆ ಕೊಟ್ಟಂತೆ ಆಟಗಾರರು ಆಡಬೇಕು ಜಲವೆಂದು ಹೇಳಿದರೆ ಗೆರೆಗಿಂತ ಒಂದು ಹೆಜ್ಜೆ ಮುಂದೆ ಹಾರಬೇಕು. ನೆಲವೆಂದು ಹೇಳಿದರೆ ಗೆರಯ ಮೇಲೆ ನಿಲ್ಲಬೇಕು. ಸೂಚಕನು ತನಗೆ ಇಷ್ಟ ಬಂದ ಸೂಚನೆಯನ್ನು ಕೊಡಬಹುದು. ಆಟಗಾರರು ಅದನ್ನು ಪಾಲಿಸಬೇಕು. ಆಟದಲ್ಲಿ ಆಟಗಾರರು ಸೂಚನೆಯನ್ನು ಪಾಲಿಸಲು ಅಸಮರ್ಥರಾದರೆ ಅಂದರೆ ಸೂಚಕನು ಜಲವೆಂದು ಹೇಳಿದಾಗ ನೆಲದಲ್ಲಿ ನಿಂತರೆ ಆಟಗಾರನು ಆಟದಿಂದ ಹೊರಗೆ ಹೋಗಬೇಕು. ಹೀಗೆ ಆ ಆಟ ಮುಗಿಯುವವರೆಗೂ ಯಾವ ಆಟಗಾರನು ಸೂಚಕನ ಸೂಚನೆಯನ್ನು ಪಾಲಿಸಿ ಆಟದಲ್ಲಿ ಉಳಿಯುತ್ತಾನೊ ಅವನು ಗೆಲ್ಲುತ್ತಾನೆ.

ಈ ಆಟದಲ್ಲಿ ಸೂಚನೆಯನ್ನು ಗ್ರಹಿಸುವ ಸೂಕ್ಷ್ಮ ಪ್ರಜ್ಞೆ ಅಗತ್ಯವಾಗಿದೆ. ಈ ಆಟದಿಂದ ಮಕ್ಕಳ ಜ್ಞಾಪಕ ಶಕ್ತಿಯನ್ನು ತಿಳಿದುಕೊಳ್ಳಬಹುದು.

ಅಡುಗೆಯಾಟ:

ಈ ಆಟದಲ್ಲಿ ಅಡುಗೆಯ ಅನುಕರಣೆ ಇರುವುದರಿಂದ ಅಡುಗೆಯಾಟ ಎಂಬ ಹೆಸರು ಬಂದಿದೆ. ಇದು ಗಂಡು ಮತ್ತು ಹೆಣ್ಣು ಮಕ್ಕಳು ಭಾಗವಹಿಸುವ ಉಭಯರ ಆಟವಾಗಿದೆ. ಇಬ್ಬರಿಂದ ಹಿಡಿದು ಎಷ್ಟು ಜನರಾದರು ಇದರಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಬಹುದು. ಪರಿಸರದಲ್ಲಿ ದೊರೆಯುವ ಪಾತ್ರೆಯು, ಬಳೆಚೂರುಗಳು, ಕಲ್ಲು ಮಣ್ಣು, ಸೊಪ್ಪು, ಬೂದಿ, ನೀರು ಇತ್ಯಾದಿ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಆಟದಲ್ಲಿ ಬಳಸುತ್ತಾರೆ.

ಮಾರುಕಟ್ಟೆ ಮತ್ತು ಅಂಗಡಿಯಿಂದ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ತರುವುದು. ಅಡುಗೆ ತಯ್ಯಾರಿ, ಊಟ ಮಾಡುವುದು, ಇವುಗಳು ಈ ಆಟದ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳು, ಮನೆಯಲ್ಲಿ ಗೃಹಿಣಿಯರು ಮಾಡುವ ಅಡುಗೆ ರೀತಿಯನ್ನು ಯಥಾವತ್ತಾಗಿ ಅನುಕರಿಸುತ್ತಾರೆ. ಕೆಲವೊಮ್ಮೆ ದೊಡ್ಡ ಸಮಾರಂಭಗಳ ಅಡುಗೆ ತಯಾರಿಸುವರಂತೆ ಆಟ ಆಡುತ್ತಾರೆ. ಅಡುಗೆ ಸಂಸ್ಕೃತಿಯನ್ನು ಕಲಿಸುವ ಆಟ ಇದಾಗಿದೆ. ಮಕ್ಕಳು ಕೌಟುಂಬಿಕ ಜೀವನಕ್ಕೆ ಸಿದ್ಧವಾಗುವ ತರಬೇತಿಯನ್ನು ಈ ಆಟದಲ್ಲಿ ಪಡೆಯುತ್ತಾರೆ.

ಮನೆ ಕಟ್ಟುವ ಆಟ:

ಈ ಆಟದಲ್ಲಿ ಮನೆ ಕಟ್ಟುವುದನ್ನು ಅನುಕರಿಸಲಾಗುತ್ತದೆ. ಇದರಿಂದ ಇದನ್ನು ಮನೆಕಟ್ಟುವ ಆಟವೆಂದು ಕರೆಯಲಾಗಿದೆ. ದೊಡ್ಡವರು ಜೀವನಕ್ಕಾಗಿ ಮನೆ ಕಟ್ಟಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಹಿರಿಯರ ಅನುಭವದಿಂದ ಕಟ್ಟಿದ ಮನೆಯನ್ನು ಚಿಕ್ಕ ಮಕ್ಕಳು ನೋಡಿ ಅವರ ಅನುಕರಣೆಯಿಂದ ಇವರು ಮನೆಕಟ್ಟಿ ಆಟ ಆಡುವರು.

ಹಳ್ಳಿಯ ಮಕ್ಕಳು ಆಟ ಆಡುವಾಗ ಆಟಗಾರರಾಗಿ ಪರಿಸರದಲ್ಲಿ ಸಿಗುವ ಅಂದರೆ ಕೋಲು, ಕಡ್ಡಿ ಹುಲ್ಲು ಕಡ್ಡಿ, ಹಂಚಿನ ತುಂಡು, ಕಲ್ಲು ಮಡಿಕೆಯ ತುಂಡುಗಳು, ಪೇಪರ್, ಇವುಗಳನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಿ ಮನೆಯ ಹಾಗೆ ಆಕೃತಿಯನ್ನು ನಿರ್ಮಿಸುತ್ತಾರೆ.

ಈ ಆಟವನ್ನು ಒಬ್ಬರು ಆಡಬಹುದು ಅಥವಾ ಹಲವು ಮಕ್ಕಳು ಕೂಡಿ ಆಡಬಹುದು.

ಗಂಡ ಹೆಂಡತಿ ಆಟ:

ದಾಂಪತ್ಯದ ಅನುಕರಣೆಯನ್ನು ಈ ಆಟದಲ್ಲಿ ಕಾಣುವುದರಿಂದ ಇದನ್ನು ಗಂಡ ಹೆಂಡತಿಯರ ಆಟವೆಂದು ಕರೆಯುತ್ತಾರೆ. ಅಥವಾ ಇಬ್ಬರಿಗಿಂತ ಹೆಚ್ಚು ಆಟಗಾರರೂ ಭಾಗವಹಿಸಬಹುದು.

ಆಟಗಾರರಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬನು ಗಂಡನ ಪಾತ್ರ ವಹಿಸುತ್ತಾನೆ. ಇನ್ನೊಬ್ಬಳು ಹೆಂಡತಿಯ ಪಾತ್ರ ವಹಿಸುತ್ತಾಳೆ. ಉಳಿದ ಆಟಗಾರರು ಅತ್ತೆ, ಮಾವ, ನಾದನಿ, ಮೈದನ, ಭಾವ, ನೆಗೆಣಿ, ಇಂತಹ ಪಾತ್ರ ವಹಿಸುತ್ತಾರೆ. ಈ ಆಟದಲ್ಲಿ ಗಂಡು ಮಕ್ಕಳು ಗಂಡನಾಗುವುದು ಮತ್ತು ಹೆಣ್ಣು ಮಕ್ಕಳು ಹೆಂಡತಿಯಾಗುವುದು ಕಡ್ಡಾಯವಾಗಿದೆ. ನಮ್ಮ ಸಾಮಾಜಿಕ ವ್ಯವಸ್ಥೆಯಲ್ಲಿ ಗಂಡ ಹೆಂಡಿರ ಸಂಬಂಧವನ್ನು ಮಕ್ಕಳು ಯಥಾವತ್ತಾಗಿ ಅನುಕರಣೆ ಮಾಡುವುದನ್ನು ಕಾಣಬಹುದಾಗಿದೆ. ಹೆಂಡತಿ ಗಂಡನಿಗೆ ಊಟ ಬಡಿಸುವುದು, ಮಗುವನ್ನು ಸಮಧಾನ ಮಾಡುವದು, ಗಂಡ ಹೆಂಡತಿಗೆ ಬೈಯುವುದು ಇತ್ಯಾದಿ ಚಟುವಟಿಕೆಗಳು ಆಟದಲ್ಲಿರುತ್ತವೆ.

ಮಕ್ಕಳು ದಾಂಪತ್ಯ ಬದುಕಿನ ನೇರ ತರಬೇತಿಯನ್ನು ಈ ಆಟದ ಮೂಲಕ ಹೊಂದುತ್ತಾರೆ. ಆಟಗಳು ಸಾಮಾಜೀಕರಣದ ನೇರ ಮಾಧ್ಯಮಗಳಾಗಿಯೂ ಕಾರ್ಯನಿರ್ವಹಿಸುತ್ತವೆ. ಎಂಬ ವಿಚಾರವನ್ನು ಈ ಆಟವು ಸಮರ್ಥಿಸುತ್ತದೆ.

ನಂಬರ್ ಆಟ:

ಸಂಖ್ಯೆಯನ್ನು ಎಣಿಸುವುದು ಈ ಆಟದ ಕ್ರಿಯೆಯಾಗಿರುವುದರಿಂದ ಇದನ್ನು ನಂಬರ ಆಟ ಎಂದು ಕರೆಯುತ್ತಾರೆ. ಇಬ್ಬರು ಆಟಗಾರರು ಈ ಆಟದಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸುತ್ತಾರೆ. ಕೆಲವೊಮ್ಮ ಹೆಚ್ಚು ಆಟಗಾರರು ಭಾಗವಹಿಸುವುದು ಇದೆ.

ಒಂದು ಪುಸ್ತಕ ಅಥವಾ ನೂರಾರು ಸ್ಥಳಗಳ ಉಲ್ಲೇಖ ವಿರುವ ಭೂಪಟವನ್ನು ತೆಗೆದುಕೊಂಡು ಅದರಲ್ಲಿರುವ ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಪ್ರದೇಶ ಅಥವಾ ಶಬ್ದವನ್ನು ಆಟಗಾರರನ್ನು ಸೂಚಿಸುತ್ತಾನೆ. ಇನ್ನೊಬ್ಬನು ಅವನು ಸೂಚಿಸುವ ಸ್ಥಳ ಅಥವಾ ಶಬ್ದವನ್ನು ಕಂಡು ಹಿಡಿಯಬೇಕು. ಹೀಗೆ ಕಂಡು ಹಿಡಿಯುವಾಗ ಸೂಚಿಸಿದ ಆಟಗಾರನು ನಂಬರನ್ನು ಎಣಿಸುತ್ತಾ ಹೋಗುತ್ತಾನೆ. ಆಟಗಾರನು ಸ್ಥಳವನ್ನು ಸೂಚಿಸಿದ ಬಳಿಕ ಎಣಿಸುವುದನ್ನು ನಿಲ್ಲಿಸುತ್ತಾನೆ. ಕಡಿಮೆ ಸಮಯದಲ್ಲಿ ಯಾರು ಹೆಚ್ಚು ಚಿತ್ರ ಅಥವಾ ಶಬ್ದಗಳನ್ನು ಗುರುತಿಸುತ್ತಾನೊ ಅವನು ಗೆಲ್ಲುತ್ತಾನೆ. ಇದರ ನಂತರ ಸೂಚಿಸುವ ಸರದಿ ಇನ್ನೊಬ್ಬ ಆಟಗಾರನಾಗಿದ್ದರೆ ಹುಡುಕುವ ಸರದಿ ಸೂಚಿಸುವ ಆಟಗಾರನದ್ದಾಗಿರುತ್ತದೆ. ಹೀಗೆ ತುಂಬಾ ಹೊತ್ತು ಈ ಆಟ ಮುಂದುವರೆಯುತ್ತದೆ.

ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಪುಸ್ತಕದಲ್ಲಿರುವ ಚಿತ್ರಗಳು ಅಥವಾ ಪೇಜಗಳು ಎಣಿಸುವ ಚಿತ್ರಗಳನ್ನು ಹುಡುಕುವ ಪರಿಕಲ್ಪನೆ ಚಿಕ್ಕಂದಿನಲ್ಲಿ ಬೆಳೆಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ.

ಚುಕ್ಕಿ ಆಟ:

ಇದು ಉಸಿರು ಕಟ್ಟಿ ಆಡುವ ಆಟವಾಗಿದೆ. ಉಸಿರು ಬಿಡಲಾರದೆ ಇಬ್ಬರಲ್ಲಿ ಯಾರು ಹೆಚ್ಚು ಅಂಕಿಗಳು ಮತ್ತು ಚುಕ್ಕಿಗಳು ಎಣಿಕೆ ಮಾಡುತ್ತಾರೋ ಅವರು ಗೆದ್ದಂತಾಗುತ್ತದೆ. ಉಸಿರು ಬಿಟ್ಟು ಏಣಿಕೆ ಮಾಡಿದರೆ ಸೊತಂತೆ. ಚುಕ್ಕಿಗಳು ಏಣಿಕೆ ಮಾಡುವ ರೀತಿ ಹೀಗೆ.

ಒಂದು ಚುಕ್ಕಿ ದಮ್ಮು ಚುಕ್ಕಿ
ಎರಡು ಚುಕ್ಕಿ ದಮ್ಮು ಚುಕ್ಕಿ
ಮೂರು ಚುಕ್ಕಿ ದಮ್ಮು ಚುಕ್ಕಿ
ನಾಲ್ಕು ಚುಕ್ಕಿ ದಮ್ಮು ಚುಕ್ಕಿ
ಐದು ಚುಕ್ಕಿ ದಮ್ಮು ಚುಕ್ಕಿ ಹೀಗೆ ಉಸಿರು

ಹೀಗೆ ಸಾಯಂಕಾಲ ಸಮಯದಲ್ಲಿ ನಾಲ್ಕು ಐದು ಜನ ಕೂಡಿಕೊಂಡು ಹುಣ್ಣಿಮೆ ದಿವಸ ಆಕಾಶಕ್ಕೆ ನೋಡುತ್ತ ಚುಕ್ಕೆಗಳು ಎಣಿಕೆ ಮಾಡುತ್ತಾ ಈ ಆಟವನ್ನು ಆಡುತ್ತಾರೆ.

ಮೂಕರಾಟ:

ಐದಾರು ಹುಡುಗಿಯರು ನೆಲದ ಮೇಲೆ ಕುಳಿತುಕೊಂಡು ಮೂಕರ ಹಾಗೆ ಅನುಕರಣೆ ಮಾಡಿ ಆಡುತ್ತಾರೆ. ಒಬ್ಬರ ಮಂಡಿಗೆ ಒಬ್ಬರು ಬಡಿದು ಕೈ ಮಾಡಿ ಸನ್ನೆಯಿಂದಲೆ ಆಟದ ಕ್ರಿಯೆ ಮುಂದುವರೆಯುತ್ತದೆ. ಈ ಆಟದಲ್ಲಿ ಸಮಾಜದ ಎಲ್ಲಾ ಕೆಲಸಗಳನ್ನು ಮತ್ತು ಆಗು ಹೋಗಗಳನ್ನು ಸನ್ನೆಯ ಮೂಲಕ ಅಭಿನಯಿಸುತ್ತ ಮೂಕರನ್ನು ಎಲ್ಲರ ಹಾಗೆ ಬದುಕಿಸಲು ಸಮಾಜವು ಕಲಿಸುತ್ತದೆ ಎಂಬುದನ್ನು ಈ ಆಟದಲ್ಲಿ ವ್ಯಕ್ತವಾಗುತ್ತದೆ.

ಬೆಳ್ಳಾಂಕಿ ಆಟ:

ಸಾಯಂಕಾಲದ ಸಮಯದಲ್ಲಿ ಆಕಾಶದಲ್ಲಿ ಪಕ್ಷಿಗಳು ಹಾರಾಡುತ್ತ ತಮ್ಮ ತಮ್ಮ ಗೂಡಿಗೆ ಒಟ್ಟಾಗಿ ಹಾರಾಡಿ ಹೋಗುವ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ಮಕ್ಕಳು ಆಕಾಶಕ್ಕೆ ನೋಡಿ ಎರಡು ಕೈಗಳು ಮೇಲಿಂದ ಕೆಳಗೆ ಕೆಳಗಿಂದ ಮೇಲೆ ತಿರುಗಿಸುತ್ತಾ ಹಳೆ ಉಗುರು ತೆಗೆದುಕೊ ಹೊಸ ಉಗರು ಕೊಡು ಎಂದು ಕೇಳುತ್ತಾರೆ. ಆಗ ಆ ಪಕ್ಷಿಗಳು ಹೋದ ಮೇಲೆ ತಮ್ಮ ತಮ್ಮ ಕೈ ಹಿಂಬೆರಳುಗಳು ಉಗುರು ನೋಡಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಯಾವುದಾದರೂ ಬೆರಳಿನ ಉಗುರು ಸ್ವಲ್ಪ ಬಿಳಿ ಕಂಡು ಬಂದರೆ ಪಕ್ಷಿಗಳು (ಹಕ್ಕಿಗಳು) ನನಗೆ ಹೊಸ ಉಗುರು ಕೊಟ್ಟವು ಎಂದು ತಿಳಿದು ಮಕ್ಕಳು ಸಂತೋಷ ಪಡುತ್ತಾರೆ.

ಉಸಿರು ಕಟ್ಟುವಾಟ:

ಉಸಿರು ಕಟ್ಟುವುದು ಆಟದ ಮುಖ್ಯಕ್ರಿಯೆಯಾದುದರಿಂದ ಈ ಹೆಸರಿನಿಂದ ಕರೆಯುತ್ತಾರೆ. ಇದರಲ್ಲಿ ಆಟಗಾರರ ಸಂಖ್ಯೆಗೆ ಮಿತಿಯಿಲ್ಲ.

ಈ ಆಟದಲ್ಲಿ ಸರದಿ ಪ್ರಕಾರ ಒಬ್ಬೊಬ್ಬರು ತಮ್ಮ ಬೆರಳುಗಳಿಂದ ಮೂಗನ್ನು ಒತ್ತಿ ಹಿಡಿದು ಉಸಿರು ಬಿಗಿ ಹಿಡಿಯಬೇಕು. ಗುಂಪಿನಲ್ಲಿ ಯಾರಾದರೊಬ್ಬರು ೧,೨,೩,೪ ಹೀಗೆ ಲೆಕ್ಕ ಮಾಡುತ್ತಾರೆ. ಯಾರು ಹೆಚ್ಚು ಸಂಖ್ಯೆಯನ್ನು ಪಡೆಯುತ್ತಾರೊ ಅವರು ಗೆಲ್ಲುತ್ತಾರೆ. ಕೆಲವೊಮ್ಮೆ ಎಲ್ಲಾ ಆಟಗಾರರು ಏಕ ಕಾಲದಲ್ಲಿ ಉಸಿರು ಬಿಗಿ ಹಿಡಿಯುತ್ತಾರೆ. ಒಬ್ಬನು ಸಂಖ್ಯೆ ಲೆಕ್ಕ ಮಡುತ್ತಾನೆ. ಯಾರು ಹೆಚ್ಚು ಹೊತ್ತು ಉಸಿರು ಬಿಗಿ ಹಿಡಿಯುತ್ತಾರೆ.

ನಟನೆಯ ಆಟ:

ಈ ಆಟದಲ್ಲಿ ಮಕ್ಕಳು ಮತ್ತು ವ್ಯಕ್ತಿಗಳ ಅಥವಾ ಪ್ರಾಣಿಗಳ ಅನುಕರಣೆ ಮಾಡುತ್ತಾರೆ.

ಆಟಗಾರರು ತಾವು ಆಯ್ಕೆ ಮಾಡಿದ ಆಟಗಾರನಿಗೆ ಯಾವುದಾದರೊಂದು ಪರಿಚಯವಿರುವ ವ್ಯಕ್ತಿಯ ಹೆಸರನ್ನು ಸೂಚಿಸಿ ಅವನಂತೆ ನಟಿಸಲು ಹೇಳುತ್ತಾರೆ. ಅವನು ಆ ವ್ಯಕ್ತಿಯಂತೆ ನಟಿಸಿದರೆ ಅಥವಾ ಪ್ರಾಣಿಯ ಹಾಗೆ ನಟಿಸಿದರೆ ಅವನು ಆಟವನ್ನು ಗೆಲ್ಲುತ್ತಾನೆ. ಇಲ್ಲವಾದರೆ ಸೋತನೆಂದು ಪರಿಗಣಿಸುತ್ತಾರೆ. ಅವನ ಅನುಕರಣೆಯ ಸರಿ ತಪ್ಪು ಆಟಗಾರರು ನಿರ್ಧರಿಸುತ್ತಾರೆ.

ಕುಂಬಳ ಕಾಯಿ ಆಟಃ

ಆಟವಾಡಲು ಸೇರಿದ ಆಟಗಾರರಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬನನ್ನು ಬಿಟ್ಟು ಉಳಿದ ಎಲ್ಲಾ ಆಟಗಾರರು ವೃತ್ತಾಕಾರದಲ್ಲಿ ಕೈ ಕೈ ಹಿಡಿದು ನಿಂತುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಆಗ ಅವರಲ್ಲಿ ವೃತ್ತವನ್ನು ಸೇರದ ವ್ಯಕ್ತಿ ವೃತ್ತದ ಸುತ್ತ ಓಡಾಡುತ್ತ ಕುಂಬಳ ಕಾಯಿ ಇದೆಯೆ ಎಂದು ಕೇಳುತ್ತಾನೆ. ಆಗ ವೃತ್ತದಲ್ಲಿದ್ದವರು ಬೀಜ ನೆಟ್ಟಿದ್ದೇವೆ. ಸುತ್ತುತ್ತಿರುವವನು ಮತ್ತೆ ಕುಂಬಳ ಕಾಯಿ ಇದೆಯೆ ಎಂದು ಕೇಳುತ್ತಾನೆ. ವೃತ್ತದಲ್ಲಿದ್ದವರು ಗಿಡ ಆಗಿದೆ ಅಷ್ಟೆ ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ. ಓಡುವವನು ಮತ್ತೆ ಸುತ್ತುತ್ತಾ ಕುಂಬಳ ಕಾಯಿ ಇದೆಯೆ ಎಂದು ಪ್ರಶ್ನಿಸುತ್ತಾನೆ. ವೃತ್ತದಲ್ಲಿದ್ದವರು ಗಿಡ ಬೆಳೆದಿದೆ ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ. ಅವನು ಮತ್ತೆ ಮತ್ತೆ ಇದೇ ರೀತಿ ಪ್ರಶ್ನಿಸಿದಾಗ ಗಿಡ ಬೆಳೆದಿದೆ ಹೂ ಆಯಿತು, ಕಾಯಿ ಆಯಿತು, ಕಾಯಿ ಬೆಳೆಯಿತು ಹೀಗೆ ಉತ್ತರಿಸುತ್ತಾರೆ. ಕೊನೆಗೆ ವೃತ್ತದಲ್ಲಿದ್ದವರು ನಿನಗೆ ಬೇಕಾದ್ದನ್ನು ಆರಿಸಿಕೋ ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ. ಆಗ ವೃತ್ತದ ಸುತ್ತ ಓಡುತ್ತಿದ್ದವನು ವೃತ್ತದಲ್ಲಿದ್ದವರನ್ನು ಎಳೆದುಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ಹೀಗೆ ಎಳೆಸಿಕೊಂಡವನು ಮತ್ತೆ ಓಡಿ ಆಟ ಮುಂದುವರಿಸಬೇಕು.

ಕಲರ್ ಕಲರ್ ವಾಟ್ ಕಲರ್ಃ

ಇದು ಉಭಯರು ಆಡುವ ಆಟವಾಗಿದೆ. ಕಲರ್ ಕಲರ್ ವಾಟ್ ಕಲರ್ ಎಂಬ ಇಂಗ್ಲೀಷ ಹೇಳಿಕೆಯನ್ನು ಆಟಗಾರನು ಬಳಸುವುದರಿಂದ ಆಟಕ್ಕೆ ಈ ಹೆಸರು ಬಂದಿದೆ. ಈ ಆಟದಲ್ಲಿ ವಿವಿಧ ಬಣ್ಣದ ಕಾಗದಗಳನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸುತ್ತಾರೆ. ಕೆಲವೊಮ್ಮೆ ಆಟಗಾರರು ಒಂದೊಂದು ಬಣ್ಣವನ್ನು ಪ್ರತಿನಿಧಿಸುತ್ತಾರೆ.

ಆಟಗಾರರಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬನನ್ನು ನಾಯಕನನ್ನಾಗಿ ಆಯ್ಕೆ ಮಾಡಬೇಕು. ಅವನನ್ನು ಬಿಟ್ಟು ಉಳಿದ ಆಟಗಾರರು ಸಾಲಾಗಿ ನಿಂತುಕೊಳ್ಳಬೇಕು. ಬೇರೆ ಬೇರೆ ಬಣ್ಣದ ಕಾಗದಗಳು ಇಟ್ಟಿರುತ್ತಾರೆ. ನಾಯಕನು ಕಲರ್ ಕಲರ್ ವಾಟ್ ಕಲರ್ ಎಂದು ಕೇಳುತ್ತಾನೆ. ಆಗ ಉಳಿದ ಆಟಗಾರರು ಯಾವುದಾದರೂ ಒಂದು ಬಣ್ಣವನ್ನು ಹೇಳುತ್ತಾರೆ. ಒಂದು ಹಂತದಲ್ಲಿ ನಾಯಕನು ಯಾವುದಾದರೂ ಒಂದು ಬಣ್ಣವನ್ನು ಸೂಚಿಸುತ್ತಾನೆ. ಆಗ ಎಲ್ಲರೂ ಹೋಗಿ ಆ ಬಣ್ಣವನ್ನು ಮುಟ್ಟಬೇಕು. ಆ ಬಣ್ಣವನ್ನು ಮುಟ್ಟುವ ಮೊದಲು ಯಾರನ್ನು ನಾಯಕನು ಮುಟ್ಟುತ್ತಾನೊ ಅವನು ಮತ್ತೆ ನಾಯಕನಾಗಿ ಬಣ್ಣವನ್ನು ಸೂಚಿಸಿ, ಮುಟ್ಟುವ ಕ್ರಿಯೆಯನ್ನು ನಡೆಸಬೇಕು. ಹೀಗೆ ತುಂಬಾ ಹೊತ್ತಿನವರೆಗೆ ಈ ಆಟವು ಮುಂದುವರೆಯುತ್ತದೆ

ಸೂಕ್ಷ್ಮತೆ ಮತ್ತು ಎಚ್ಚರಿಕೆ ಈ ಆಟದಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸುವವರಿಗೆ ಅಗತ್ಯವಾಗಿ ಬೇಕಾಗುವುದು.

ತೊಟ್ಟಿಲಾಟಃ

ತೊಟ್ಟಿಲಿನಲ್ಲಿ ಮಲಗಿದ ಮಕ್ಕಳನ್ನು ತೂಗುವ ಅನುಕರಣೆ ಈ ಆಟದಲ್ಲಿ ಇರುವುದರಿಂದ ಇದನ್ನು ತೊಟ್ಟಿಲಾಟವೆಂದು ಕರೆಯುತ್ತಾರೆ. ಈ ಆಟದಲ್ಲಿ ಮೂವರು ಆಟಗಾರರು ಭಾಗವಹಿಸುತ್ತಾರೆ. ಇಬ್ಬರು ಆಟಗಾರರು ಪರಸ್ಪರ ಕೈಗಳನ್ನು ಹಿಡಿದು ತೊಟ್ಟಿಲನ್ನು ನಿರ್ಮಿಸುತ್ತಾರೆ. ಒಬ್ಬನನ್ನು ಅದರಲ್ಲಿ

ಮಲಗಿಸಿ ತೊಟ್ಟಿಲು ತೂಗುವಂತೆ ತೂಗುತ್ತಾರೆ. ಹೀಗೆ ಪಾತ್ರಗಳನ್ನು ಬದಲಾಯಿಸಿಕೊಂಡು ಆಟ ಮುಂದುವರಿಸುತ್ತಾರೆ.

ಕುದುರೆ ಆಟಃ

ಕುದುರೆಯ ಅನುಕರಣೆ ಮಾಡುವುದರಿಂದ ಇದನ್ನು ಕುದುರೆಯಾಟ ಎಂದು ಕರೆಯುತ್ತಾರೆ. ಮೂವರು ಆಟಗಾರರು ಭಾಗವಹಿಸುವ ಆಟವಾಗಿದೆ.

ಈ ಆಟದಲ್ಲಿ ಆಟಗಾರರು ತಮ್ಮನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಿಕೊಂಡು ಕಾಲ್ಪನಿಕ ಕುದುರೆಯನ್ನು ನಿರ್ಮಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಒಬ್ಬ ಆಟಗಾರನು ಎದುರು ನಿಂತು ಇನ್ನೊಬ್ಬ ಆಟಗಾರನು ಅವನ ಹಿಂದೆ ಬೆನ್ನಿಗೆ ಸಮಾನಾಂತರವಾಗಿ ಬಗ್ಗಿ ನಿಲ್ಲುತ್ತಾನೆ. ಇವರ ಮೇಲೆ ಬಣ್ಣದ ಬಟ್ಟೆಯ ಹೊದಿಕೆಯನ್ನು ಹಾಕುತ್ತಾರೆ. ಬೆನ್ನ ಮೇಲೆ ಯಾರನ್ನಾದರೂ ಕೂರಿಸಿಕೊಂಡು ಕುದುರೆಯಂತೆ ನಡೆಯುತ್ತಾರೆ. ಹೀಗ ತುಂಬಾ ಹೊತ್ತು ರಂಜನೆಯನ್ನು ಪಡೆಯುತ್ತಾರೆ.

ಶಬ್ದ ಬಂಡಿ ಆಟಃ

ಇದೊಂದು ವಿಶಿಷ್ಟ ಆಟವಾಗಿದೆ. ಎಷ್ಟೂ ಸಂಖ್ಯೆಯ ಆಟಗಾರರು ಇದರಲ್ಲಿ ಭಾಗವಹಿಸಬಹುದಾಗಿದೆ.

ಒಬ್ಬ ಆಟಗಾರನು ಆಟವನ್ನು ಆರಂಭಿಸುತ್ತಾನೆ. ಅವನೊಂದು ಶಬ್ದವನ್ನು ಹೇಳುತ್ತಾನೆ. ಅದನ್ನು ಮುಂದಿನ ಆಟಗಾರನು ಅದರ ಕೊನೆಯ ಅಕ್ಷರದಿಂದ ಆರಂಭಿಸಿ ಒಂದು ಶಬ್ದವನ್ನು ಹೇಳಬೇಕು. ಹೀಗೆ ಸರದಿ ಪ್ರಕಾರ ಆಟಗಾರನ ಆಟವು ಮುಂದುವರಿಯುತ್ತದೆ. ಕೆಲವೊಮ್ಮೆ ತಂಡದ ಆಟಗಾರರು ಈ ಆಟವನ್ನು ಆಡುತ್ತಾರೆ. ಶಬ್ದವನ್ನು ಹೇಳಲು ಅಸಮರ್ಥನಾದರೆ ವ್ಯಕ್ತಿ ಅಥವಾ ತಂಡಗಳು ಸೋಲುತ್ತವೆ.

ನೆನಪಿನ ಆಟಃ

ನೆನಪಿಡುವ ಸಾಮರ್ಥ್ಯವನ್ನು ಈ ಆಟದಲ್ಲಿ ಪರೀಕ್ಷಿಸುವುದರಿಂದ ಈ ಆಟವನ್ನು ನೆನಪಿನ ಆಟವೆಂದು ಕರೆಯುತ್ತಾರೆ. ಇದರಲ್ಲಿ ಆಟಗಾರರ ಸಂಖ್ಯೆಗೆ ಮಿತಿಯಿಲ್ಲ.

ಆರಂಭದಲ್ಲಿ ಒಂದು ನಿರ್ದಿಷ್ಟ ಸ್ಥಳದಲ್ಲಿ ವಿವಿಧ ಬಗೆಯ ಹಲವಾರು ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ಇಡಲಾಗುತ್ತದೆ. ಆಟಗಾರರಿಗೆ ೨,೩ ಅಥವಾ ೫ ನಿಮಿಷಗಳು ಕೊಟ್ಟು ಆ ವಸ್ತುಗಳನ್ನು ನೋಡುವಂತೆ ಹೇಳಬೇಕು. ಅನಂತರ ತಾವು ನೋಡಿದ ವಸ್ತುಗಳ ಹೆಸರುಗಳನ್ನು ಬರೆಯುವಂತೆ ಹೇಳಬೇಕು. ಯಾರು ಹೆಚ್ಚು ವಸ್ತುಗಳ ಹೆಸರುಗಳನ್ನು ಬರೆಯುತ್ತಾರೋ ಅವರು ಗೆಲ್ಲುತ್ತಾರೆ.

ಇದರಲ್ಲಿ ಇನ್ನೊಂದು ರೀತಿಯ ಆಟವಿದೆ. ಆಟಗಾರರೆಲ್ಲರೂ ಸೇರಿ ಒಂದೊಂದು ಘಟನೆಯನ್ನು ಹೇಳಬೇಕು. ಯಾರು ಅತೀ ಹಿಂದಿನ ಘಟನೆಯನ್ನು ಹೇಳುತ್ತಾರೋ ಅವರು ಗೆಲ್ಲುತ್ತಾರೆ. ಇಲ್ಲಿ ಹೇಳುವ ಘಟನೆ ಎಷ್ಟು ವರ್ಷಗಳ ಹಿಂದಿನದೆಂಬುದನ್ನು ಗೆಲುವನ್ನು ನಿರ್ಧರಿಸುವ

ಅಂಶವಾಗಿದೆ. ಒಬ್ಬ ಆಟಗಾರನು ಒಂದು ಘಟನೆಯನ್ನು ಹೇಳಿದರೆ ಇನ್ನೊಬ್ಬ ಆಟಗಾರನು ಅದಕ್ಕೆ ಪ್ರತಿಯಾಗಿ ಇನ್ನೊಂದು ಘಟನೆಯನ್ನು ಹೇಳುತ್ತಾನೆ. ಹೀಗೆ ಆಟವು ಮುಂದುವರೆಯುತ್ತದೆ.

ಚಿಲ್ಲರೆಯಾಟಃ

ನಾಣ್ಯಗಳನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಿ ಈ ಆಟವನ್ನು ಆಡುವುದರಿಂದ ಇದನ್ನು ಚಿಲ್ಲರೆ ಆಟ ಎಂದು ಕರೆಯುತ್ತಾರೆ. ಇದರಲ್ಲಿ ಹಲವಾರು ಚಿಲ್ಲರೆ ನಾಣ್ಯಗಳನ್ನು ಉಪಯೋಗಿಸಲಾಗುತ್ತದೆ. ಸಾಮಾನ್ಯವಾಗಿ ಇಬ್ಬರು ಆಟಗಾರರು ಭಾಗವಹಿಸುತ್ತಾರೆ. ಹೆಚ್ಚು ಜನ ಆಟಗಾರರು ಭಾಗವಹಿಸವುದೂ ಇದೆ.

ಒಬ್ಬ ಆಟಗಾರನು ಇನ್ನೊಬ್ಬ ಆಟಗಾರನಿಗೆ ಕಾಣದಂತೆ ನಾಣ್ಯವನ್ನು ಮುಷ್ಟಿಯೊಳಗಡೆ ಹಿಡಿದು ಯಾವ ನಾಣ್ಯ ಎಂದು ಪ್ರಶ್ನಿಸುತ್ತಾರೆ. ಅದಕ್ಕೆ ಇನ್ನೊಬ್ಬ ಆಟಗಾರನು ಉತ್ತರಿಸಬೇಕು. ಅವನ ಕೈಯಲ್ಲಿರುವ ನಾಣ್ಯವನ್ನು ಗುರುತಿಸಿದರೆ ಆ ಆಟಗಾರನು ಗೆದ್ದನೆಂದು ಪರಿಗಣಿಸಲಾಗುತ್ತದೆ. ಇಲ್ಲವಾದಲ್ಲಿ ಮುಷ್ಟಿಯೊಳಗಡೆ ಹಣವನ್ನು ಹಿಡಿದ ಆಟಗಾರನು ಗೆಲ್ಲುತ್ತಾನೆ.

ಗೋಡಿ ಮ್ಯಾಲೆ ಗೊಂಬಿ

ಪೋರನೊಬ್ಬ ಗೋಡೆ ಮೇಲಿನ ಗೊಂಬೆಯನ್ನು ನೋಡಿ ಹಾಡುವುದು.

ಗೋಡಿ ಮ್ಯಾಲ ಗೊಂಬಿ
ಆಕೀನನ್ನ ತಂಗಿ
ಆಕೀನ ಮದುವೆ ಎಂದ ?
ನಾಗರ ಪಂಚಮಿ ಮುಂದ

ಚಕ್ ಬುಕ್ ರೈಲುಃ

"ಚಕ್ ಬುಕ್ ರೈಲು
ಎಸ್ತುಂಡೆ
ದೂರಂ ದೂರಂ ಜರಗುಂಡೆ
ನಾಳಿನಕ್ಕ ಎಕ್ಕುಂಡೆ
ಜೋ ಜೋ ಪಾಪ
ಎಡವಸ್ತು
ಲಡ್ಡು ಮಿಠಾಯಿ
ತಿನಪಸ್ತು
ಸಲ್ಲಂ ಸಾಪಿಸ್
ಸಾಪಿಸ್ತು.

ಹತ್ತಿ ಕಟಗಿ ಬತ್ತಿ ಕಟಿಗಿಃ

ಇದು ಬುರ್ ಬುಟಿಕ್ ಆಟದಲ್ಲಿನ ಪದ. ಒಂದು ಮಗು ತನ್ನ ಬಲಗೈ ಅಂಗೈಯನ್ನು ನೆಲಕ್ಕೆ ಊರುತ್ತದೆ. ಅದರ ಮೇಲೆ ಇನ್ನೊಂದು ಮಗು ತನ್ನ ಬಲಗೈ ತೋರು ಬೆರಳಿನಿಂದ ಎಡ ಬಲಕ್ಕೆ ಆಡಿಸುತ್ತ.

ಹತ್ತಿ ಕಟ್ಟಗಿ
ಬತ್ತಿ ಕಟ್ಟಗಿ
ಬಾವಾನ ಬಸವಾನ
ಕೈ ಕೈ ಜೋಡಗಂ
ಪಂಚಮ ಪಾಕಡಂ
ದಾಕಮ ದೂಕಮೂ
ದಡಲ ದುಡುಕಿ
ಸೆರಪಾ ಅಡಕಿ
ಬಂಧುಕ ಬರಚಿ
ತಲ್‌ವಾರ್

ಕಪ್ಪೆ ಕರ ಕರ ಆಟಃ

ಸಣ್ಣಿ ಎನ್ನುವ ಹುಡುಗ. ಇವನ ಸಂಗಾತಿಗಾರರು ಅಣಕಿಸಲು ಈ ರೀತಿ ಹಾಡುವ ಹಾಡು.

ಕಪ್ಪೆ ಕರ ಕರ
ತುಪ್ಪ ಝುಲಿ ಝುಲಿ
ಮಾವಿನ ವೋಟೆ
ಮರದಲಿ ಪೋಟೆ
ಹದ್ದಿನ ಕೈಲಿ
ಸುದ್ದಿ ಕೊಟ್ಟು
ಕಾಗೆ ಕೈಲಿ
ಕಂಕಣ ಕಟ್ಟಿ
ಸೊಳ್ಳೆ ಕೈಲಿ
ಸೋಬಾನೆ ಹೇಳ್ಸಿ
ಸಣ್ಣಿ ಮದುವೆ ಶನಿವಾರ
ಊಟಕ್ಕೆ ಬನ್ನಿ ಭಾನುವಾರ[1]"

---

೧. ಆನೆ ಬಂತೊಂದಾನೆ, ಪುಟ–೩೭, ಪ್ರಸಾರ ಮಾಲೆಯ ಪ್ರಕಟಣೆ–೨, ಆಯ್ದ ಜನಪದ ಪದಗಳ, ಕರ್ನಾಟಕ ಜಾನಪದ ಮತ್ತು ಯಕ್ಷಗಾನ ಅಕಾಡೆಮಿ, ಬೆಂಗಳೂರು.

ಗಾಳಿ ಗಾಳಿ ಮಂಗಾಳಿ:

ಬೇಸಿಗೆಯಲ್ಲಿ ಮಾವಿನ ಕಾಯಿ ಹಣ್ಣಾದಾಗ ಮಾವಿನ ಮರದ ಕೆಳಗೆ ಕೂತು, ಗಾಳಿ ಬೀಸಿ ಹಣ್ಣು ಉದುರಲೆಂದು ಮಕ್ಕಳು ಈ ಪದ ಹಾಡುತ್ತಾರೆ.

ಗಾಳಿ ಗಾಳಿ ಮಂಗಾಳಿ
ಮಾವಿನ ತುಮಕೆ ತಂಗಾಳಿ
ಯನ್ಗ್ ಒಂದ್ ಹಣ್ಣು ನಿನ್ಗ್ ಒಂದ್ ಕಾಯಿ
ದಡುಬಡು ದಡುಬಡು.

ಹಾದಿ ದೆವ್ವ ಬೀದಿ ದೆವ್ವ:

"ಏಳೆಂಟು ಗಟ್ಟಿಮುಟ್ಟಾದ ಹುಡುಗರು ಊರ ಹೊರಬಯಲಲ್ಲಿ ಸೇರುತ್ತಾರೆ. ಅವರಲ್ಲಿ ಶಕ್ತಿ ಶಾಲಿಯಾದವನೊಬ್ಬನಿಗೆಎಲೆ ಅಡಿಕೆ, ತಂಬಾಕು, ಹೊಗೆ ಸೊಪ್ಪುಗಳನ್ನು ಹೆಚ್ಚಾಗಿ ತಿನ್ನಿಸಿ ಮೂರು ದಾರಿ ಕೂಡಿದಲ್ಲಿ ಬೋರಲಾಗಿ ಮಲಗಿಸಿ,

ಹಾದಿ ದೆವ್ವ
ಬೀದಿ ದೆವ್ವ
ಗಾಳಿ ದೆವ್ವ
ಧೂಳಿ ದೆವ್ವ
ಕೊಳ್ಳಿ ದೆವ್ವ ಬಡ್ಕೊ ಬಡ್ಕೊ

ಆಲದ ಗಿಡದ ದೆವ್ವ
ಜಾಲಿ ಗಿಡದ ದೆವ್ವ
ಬನ್ನಿ ಗಿಡದ ದೆವ್ವ
ಮಾಳಿ ಗುಡ್ಡದ ದೆವ್ವ
ಊರಿನ ದೆವ್ವ
ಕೇರಿಯ ದೆವ್ವ ಬಡ್ಕೊ ಬಡ್ಕೊ

ಎಂದು ಜೋರಾಗಿ ಅರಚಿಕೊಳ್ಳುವರು. ತಂಬಾಕು ತಿಂದವನು ತೂರಾಡುತ್ತಾ ಮೇಲೆದ್ದು ಉಳಿದ ಹುಡುಗರನ್ನು ಹಿಡಿಯಲು ಅಟ್ಟಿಸಿಕೊಂಡು ಹೋಗುವನು. ಆಗ ಹುಡುಗರು ದೆವ್ವ ಎದ್ದಿತೆಂದು ಕೂಗುವರು. ಅಲ್ಲದೇ ಮುಳ್ಳು ಕೊಂಪೆಯಿಂದ, ಕಲ್ಲುಗಳಿಂದ ಹೊಡೆದರೂ ದೆವ್ವ ಹಿಡಿದವನು ಸುಮ್ಮನಿರಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ. ಹೀಗೆ ಸಾಕಾಗುವವರೆಗೂ ಆಡಿ ಕೊನೆಯಲ್ಲಿ ದೆವ್ವ ಹಿಡಿದವನನ್ನು ಎಲ್ಲರೂ ಹಿಡಿದು ಗಟ್ಟಿಯಾಗಿ ಕಿವಿ ಹಿಂಡುವರು. ಅವನು ಎಚ್ಚೆತ್ತು ನೋವಿನಿಂದ 'ಬಿಡ್ರೋ' ಎಂದಾಗ ದೆವ್ವ ಬಿಟ್ಟಿತು ಎಂದು ಅವನನ್ನು ಬಿಡುವರು. ಇದು ಅಪಾಯಕಾರಿಯಾದ ಆಟವಾದುದ್ದರಿಂದ ಹೆಚ್ಚಾಗಿ ಆಡುವುದಿಲ್ಲ[೧]".

---

೧. ಆನೆ ಬಂತೊಂದಾನೆ, ಪುಟ–೯೧, ಪ್ರಸಾರ ಮಾಲೆಯ ಪ್ರಕಟಣೆ–೨ ಆಯ್ದು ಜನಪದ ಜಾನಪದ ಪದಗಳು, ಕರ್ನಾಟಕ ಜಾನಪದ ಮತ್ತು ಯಕ್ಷಗಾನ ಅಕಾಡೆಮಿ, ಬೆಂಗಳೂರು.

ಜನಪದ ಆಟಗಳು ಎಲ್ಲರಿಗೂ ಸಂತೋಷ ಮತ್ತು ಆನಂದವನ್ನು ಉಂಟು ಮಾಡುತ್ತವೆ. ಹೊರಾಂಗಣದಲ್ಲಿ ಗಂಡಸರಾಟಗಳು ಹೆಚ್ಚಾಗಿ ಇರುವುದನ್ನು ಕಾಣುತ್ತೇವೆ. ಹೊರಾಂಗಣದ ಆಟಗಳು ಮಾನಸಿಕ ತೊಂದರೆಗಳನ್ನು ಹೊಡೆದೋಡಿಸಿ ಮನಶಾಂತಿಯನ್ನು ದೊರಕಿಸಿ ಕೊಡುತ್ತವೆ. ಸಾಮಾಜಿಕ, ಧಾರ್ಮಿಕ, ಪರಂಪರೆಯನ್ನು ಆಟಗಳು ಉಳಿಸಿಕೊಂಡು ಬಂದಿವೆ. ದೈಹಿಕವಾಗಿ ಶಕ್ತಿ ಮತ್ತು ಯುಕ್ತಿಯನ್ನು ದೊರಕಿಸಿಕೊಡುತ್ತವೆ. ದೇಹದ ಅಂಗಗಳಿಗೆ ಚಲನೆಯನ್ನು ನೀಡುತ್ತವೆ. ಆಹಾರ ಚೆನ್ನಾಗಿ ಪಚನವಾಗುತ್ತದೆ. ದಷ್ಟಪುಷ್ಟವಾಗಿ ಆರೋಗ್ಯದಿಂದ ಜೀವನ ಕಳೆಯಲು ಸಾಧ್ಯವಾಗುತ್ತದೆ. ಶುದ್ಧವಾದ ಪರಿಸರದಲ್ಲಿ ಖರ್ಚಿಲ್ಲದೆ ಆಡುವುದರಿಂದ ಮನಸ್ಸಿಗೆ ಸಂತೋಷವಾಗುತ್ತದೆ. ಜೊತೆಗೆ ಸ್ನಾಯು ಬಲ ವೃದ್ಧಿಯಾಗುತ್ತದೆ. ಮತ್ತು ಬೆಳವಣಿಗೆ ಚೆನ್ನಾಗಿ ಆಗುತ್ತದೆ. ಕೆಲವು ಆಟಗಳು ವ್ಯಕ್ತಿಯ ಘನತೆಯ ಪ್ರತೀಕವಾಗಿ ನಿಲ್ಲುತ್ತವೆ. ಒಳಾಂಗಣದಲ್ಲಿ ಹೆಚ್ಚಾಗಿ ಹೆಣ್ಣುಮಕ್ಕಳ ಆಟಗಳು ಆಡುವುದನ್ನು ಕಾಣುತ್ತೇವೆ. ಅಂದಿನ ಸಮಾಜದಲ್ಲಿ ಹೆಣ್ಣು ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ಹೊರಾಂಗಣದಲ್ಲಿ ಬಂದು ಆಡಲಿಕ್ಕೆ ಅವಕಾಶ ಕೊಡುತ್ತಿರಲಿಲ್ಲ. ಆದ್ದರಿಂದ ಹೆಣ್ಣು ಮಕ್ಕಳು ತಮ್ಮ ಮನೆಯ ಕೆಲಸವನ್ನು ಮುಗಿಸಿಕೊಂಡ ಬಳಿಕ ವಿರಾಮದ ಸಮಯದಲ್ಲಿ ಮನೆಯ ಒಳಗೆ ಆಡಿ ಮನೋರಂಜನೆಯನ್ನು ಪಡೆದುಕೊಳ್ಳುತ್ತಿದ್ದರು. ಸಾಮಾಜಿಕವಾಗಿ ರಾಜಕೀಯವಾಗಿ, ಧಾರ್ಮಿಕವಾಗಿ, ನಡೆಯುವ ಸಂಗತಿಗಳನ್ನು ಆಟಗಳ ಮುಖಾಂತರ ತಿಳಿದುಕೊಳ್ಳುತ್ತಿದ್ದರು. ಹಲವು ಹರವುಗಳನ್ನು ಹೊಂದಿದ ಜನಪದ ಆಟಗಳು ವೈಯಕ್ತಿಕ ಸಂತೋಷಕ್ಕಾಗಿ, ಸಮೂಹ ಮನೋರಂಜನೆಗಾಗಿ, ಹವ್ಯಾಸಕ್ಕಾಗಿ, ಸೂಕ್ಷ್ಮ ಗ್ರಹಿಕೆಗಾಗಿ ಆಡುತ್ತಿದ್ದರು. ಆಧುನಿಕತೆ ಬೆಳೆದಂತೆ ಹೆಣ್ಣು ಮಕ್ಕಳು ಕೂಡ ಮನೆಯನ್ನು ಬಿಟ್ಟು ಹೊರಗೆ ಬಂದು ಆಡುತ್ತಿರುವುದನ್ನು ಕಾಣುತ್ತೇವೆ.

ಆಟಗಳು ಆಡುವುದರಿಂದ ಆನಂದ ಮನೋರಂಜನೆ ಆಗುವುದಷ್ಟೇ ಅಲ್ಲ ಅದನ್ನು ನೋಡಿಯೂ ಆನಂದಿಸಬಹುದು. ವಿವಿಧ ಜನಪದ ಆಟಗಳಿಂದ ವೈವಿಧ್ಯಮಯ ಜೀವನದ ಉಲ್ಲಾಸ ದೊರೆಯುವುದು. ಜನಪದರು ಆಟಗಳನ್ನು ಎಷ್ಟು ಸಾಮಾನ್ಯೀಕರಿಸಿ ನೋಡಿದ್ದಾರೆ ಅಷ್ಟೇ ಗಂಭೀರತೆಯಿಂದಲೂ ಆಟವನ್ನು ಗ್ರಹಿಸುತ್ತಾರೆ. ಆಟ ಎನ್ನುವುದು. ತಾತ್ಕಾಲಿಕವಾದುದು ಒಂದು ಆಟವನ್ನು ಆಡಿ ಮುಗಿಸಿ ತಮ್ಮ ತಮ್ಮ ಮನೆಗೆ ಹೊರಟು ಹೋದ ಮೇಲೆ ಆಡಿದ ಆಟಕ್ಕೆ ಬೆಲೆ ಇಲ್ಲ. ಆಟಕ್ಕೆ ಆಡುವ ನೆಲೆಯಲ್ಲಿಯೇ ಬೆಲೆ ಇದೆಯೇ ಹೊರತು ಆಡಿದ ನಂತರವಿಲ್ಲ. ಅದಕ್ಕಾಗಿ ಆಡುವ ಸಮಯದಲ್ಲಿ ಆಟಕ್ಕೆ ಮಹತ್ವಕೊಟ್ಟಿದ್ದಕ್ಕಾಗಿಯೆ ಆಟಗಳ ಕುರಿತಂತೆ ಅನೇಕ ಗಾದೆ ಮಾತು ಆಡು–ನುಡಿ ಹುಟ್ಟಿಕೊಂಡಿವೆ. ಮಕ್ಕಳ ಆಟಗಳು ಬಹು ಪ್ರಕಾರದಲ್ಲಿ ಆಡುವುದನ್ನು ಕಾಣುತ್ತೇವೆ. ಆಟಗಳು ಇಷ್ಟೇ ಇವೆ ಎಂದು ಹೇಳಲು ಬರುವುದಿಲ್ಲ. ಬೆಳೆಯುತ್ತಿರುವ ಮಕ್ಕಳ ಮನಸ್ಸು ಬಹು ಚುರುಕು. ಕೈ ಕಾಲುಗಳೂ ಬುದ್ಧಿಯೂ ಒಂದು ನಿಮಿಷವು ಸುಮ್ಮನಿರುವುದಿಲ್ಲ. ಕೈ ಕಾಲುಗಳು ಆಟ ಆಡುತ್ತಿದ್ದರು. ಬಾಯಿ ಏನಾದರೂ ಪಿಡುಗುಡತ್ತದೆ. ಏಕೆಂದರೆ ಆಡುವುದೂ ಹಾಡುವುದೂ ಮಕ್ಕಳ ಮೂಲಗುಣ ಇದನ್ನು ಹೆಚ್ಚಾಗಿ ನಾವು ಮಕ್ಕಳಲ್ಲಿ ಕಾಣುತ್ತೇವೆ. ತೊಟ್ಟಿಲಿನಲ್ಲಿ ಮಲಗಿರುವಾಗಿನಿಂದ ಹಿಡಿದು ದೊಡ್ಡವರಾಗುವವರೆಗೆ ಹಾಡಿನ ಹಾಲು ಕುಡಿದು ಬೆಳೆಯುತ್ತಾರೆ. ಹಳ್ಳಿಯ ಬಾಳಿನ ಅನೇಕ ಸನ್ನಿವೇಶ ಸಂದರ್ಭಗಳು ಅದಕ್ಕೆ ಅವಕಾಶ ಒದಗಿಸುತ್ತವೆ. ಇನ್ನೊಬ್ಬರ ಆಶ್ರಯವಿಲ್ಲದೆ ಸ್ವಶಕ್ತಿಯಿಂದ ಸ್ವಬುದ್ಧಿಯಿಂದ ಹಳ್ಳಿಯ ಮಕ್ಕಳು ಬೆಳೆಯಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ. ಮಕ್ಕಳು ದೊಡ್ಡವರ ನಡೆ ನುಡಿಗಳನ್ನು ಅನುಕರಿಸುತ್ತಾರೆ. ಅನೇಕ ವಿಷಯಗಳ ಬಗ್ಗೆ ಅವರಿಗೆ ಇರುವ ತಿಳುವಳಿಕೆ, ಚಾಕಚಕ್ಯತೆ, ಧೈರ್ಯ,

ಬೀದಿಯ ಮಕ್ಕಳು ಆಡಿದ ಆಟಗಳು ಹಾಡಿದ ಹಾಡುಗಳೆ ಪಟ್ಟಣದ ಮಕ್ಕಳು ಪುಸ್ತಕದಿಂದ ಕಲಿಯಬೇಕಾಗುತ್ತದೆ.

"ಜನಪದ ಆಟಗಳು, ಹಾಡುಗಳು, ಮಕ್ಕಳಿಗೆ ರಕ್ತಗತವಾಗಿ ಬಂದಿರಬೇಕು. ಈ ಹಾಡು ಹಾಡುವಾಗ ಆಟವೂ ಆಡುವರು. ಹಾಡು ಮತ್ತು ಆಟ ಎರಡೂ ರುಂಮುಂಡಗಳಾಗಿರುವವು" ಎಂದು ವಾಲೀಕಾರ ಚೆನ್ನಣ್ಣ ತಮ್ಮ "ಜಾನಪದ ಲೋಕ" ಎಂಬ ಕೃತಿಯಲ್ಲಿ ಹೇಳುತ್ತಾರೆ. ಹಳ್ಳಿಯ ಜನಪದ ಆಟಗಳು ಈ ರೀತಿ ಇರುತ್ತವೆ ಎಂದು ಹೇಳಲು ಬರುವುದಿಲ್ಲ. ಜನರು ಮನಸ್ಸಿಗೆ ಸಂತೋಷವಾದಾಗ ಆಡುವುದು, ಹಾಡುವುದು, ಕುಣಿಯುವುದು, ನಗುವುದು, ಅಳುವುದು, ಮಾಡುತ್ತಾರೆ. ಮಕ್ಕಳ ಆಟಗಳು ಕೂಡ ಇದೇ ರೀತಿ ಇರುವುದನ್ನು ಕಾಣುತ್ತೇವೆ. ಹೀಗೆ ಹತ್ತು ಹಲವು ವಿಷಯಗಳಲ್ಲಿ ಜನಪದ ಆಟಗಳು ಇರುವುದನ್ನು ನೋಡುತ್ತೇವೆ. ಮಾನವನಿಗೆ ಆರೋಗ್ಯವಂತನಾಗಿರಲು ಈ ಆಟಗಳು ಔಷಧಗಳಾಗಿವೆ ಎನ್ನಬಹುದು. ಅಶಕ್ತರಿಗೆ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಅವಕಾಶವಿಲ್ಲ. ಆಟ-ಪಾಠ ಮಾಡಲು ಆರೋಗ್ಯವಂತರಿಗೆ ಮಾತ್ರ ಸಾಧ್ಯವಾಗುತ್ತದೆ. ಜನಪದ ಆಟಗಳಿಗೆ ಸಾವು ಎಂಬುದೇ ಇಲ್ಲ. ಸಾವು ಇದೆ ಎಂದರೆ ಅದಕ್ಕಿಂತ ಮೊದಲು ಮಾನವನ ಸಾವು ಎನ್ನಬಹುದು. ಆದ್ದರಿಂದ ಜನಪದ ಆಟಗಳು ಎಂದೆಂದಿಗೂ ಅಮರವಾಗಿರುತ್ತವೆ.

ನಮ್ಮ ಸಂಸ್ಕೃತಿಯ ಸಂಕೇತವಾಗಿರುವ ಜನಪದ ಆಟಗಳಿಗೂ ಮಾನವನಿಗೂ ನಿಕಟವಾದ ಸಂಬಂಧವಿದೆ. ಜನಪದ ಆಟಗಳು ಆಟಗಾರರಿಗೆ ಬೌದ್ಧಿಕ ಹಾಗೂ ಶಾರೀರಿಕ ಶಿಕ್ಷಣ ಕೊಡುವ ಕೆಲಸ ಮಾಡುತ್ತವೆ. ಅವರ ಅಂತರಂಗದ ವಿಕಾಸಕ್ಕೂ ನೆರವು ನೀಡುತ್ತವೆ. ಈ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಅನೇಕ ಬಗೆಯ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಅಂತರರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಮಟ್ಟದಲ್ಲಿ ಆಟಗಾರರ ಜೊತೆಗೆ ಬೆರೆಯುವ ಅವಕಾಶವಿರುವುದರಿಂದ ಆಟಗಾರರಲ್ಲಿ ಪರಸ್ಪರ ಸ್ನೇಹ ಸೌಹಾರ್ದಗೊಳ್ಳುವುದು. ಆಟಗಳು ಮಾನವನ ಜಡತ್ವವನ್ನು ದೂರ ಮಾಡಿ ಕ್ರಿಯಾಶೀಲನಾಗುವಂತೆ ಉತ್ತೇಜನ ನೀಡುತ್ತವೆ. ಸ್ನಾಯುಬಲಗಳು ಗಟ್ಟಿಗೊಂಡು ಮನೋಲ್ಲಾಸ ದೊರೆತು ಬೌದ್ಧಿಕ ವಿಕಾಸವೂ ಸಿದ್ಧಿಸುವುದು. ಅಷ್ಟೇ ಅಲ್ಲದೆ ಆಟಗಳಿಂದ ಶಿಸ್ತು , ಸಂಯಮ, ಸ್ವಾರ್ಥ ತ್ಯಾಗ, ಸೋಲು-ಗೆಲುವುಗಳನ್ನು ಸಮಾನವಾಗಿ ಸ್ವೀಕರಿಸುವ ಮನೋಭಾವ ಗುಣಗಳು ಬೆಳೆಯುತ್ತವೆ. ಜೊತೆಗೆ ಹೇಡಿತನ ದೂರಾಗಿ ಸ್ಪರ್ಧಾತ್ಮಕ ಭಾವನೆಯನ್ನು ವೃದ್ಧಿಸಲು ಅವು ಪ್ರೇರಣೆ ನೀಡುತ್ತವೆ. ಎಲ್ಲಕ್ಕಿಂತ ಹೆಚ್ಚಾಗಿ ಆಟಗಳು ಸಾಂಘಿಕ ಧೋರಣೆಯನ್ನು ಬೆಳೆಸುತ್ತವೆ. ಒಬ್ಬನನ್ನು ನಾಯಕನನ್ನಾಗಿ ಒಪ್ಪಿ ಅವನಿಗೆ ನಿಷ್ಠೆ ತೋರಿಸುವುದು ಮತ್ತು ನಾಯಕನಾದವನು ಉಳಿದ ಆಟಗಾರರಿಗೆ ಮಾರ್ಗದರ್ಶಕನಾಗಿ ಆಟಕ್ಕೆ ಗೆಲುವು ತಂದು ಕೊಡುವಲ್ಲಿ ಸಹಕಾರಿಯಾಗುತ್ತವೆ.

ಜನಪದ ಆಟಗಳು ಸಂದರ್ಭಾನುಸಾರವಾಗಿ ಜನ್ಮ ತಳೆದು ರಾಜಕೀಯವಾಗಿ, ಸಾಮಾಜಿಕವಾಗಿ, ಧಾರ್ಮಿಕವಾಗಿ, ಬೆಳೆದು ಬಂದಿವೆ. ಮಾನವನು ದೈವದ ಆರಾಧನೆಗೆ ಮಾಡುವ ಹಬ್ಬ, ಜಾತ್ರೆ, ಉತ್ಸವ, ಸಂದರ್ಭಗಳಲ್ಲಿ ಮನರಂಜನೆಗಾಗಿ ಪ್ರದರ್ಶನಗೊಳ್ಳುವ, ಜೊತೆಗೆ ವ್ಯಕ್ತಿಯೊಬ್ಬನ ಘನತೆಯ ಪ್ರತೀಕವಾಗಿ ನಿಲ್ಲುತ್ತವೆ. ಸಾಕಷ್ಟು ಹರವುಗಳನ್ನು ಹೊಂದಿದ ಜನಪದ ಆಟಗಳು ವೈಯಕ್ತಿಕ ಸಂತೋಷಕ್ಕಾಗಿ, ಸಾಮಾಜಿಕ, ಮನೋರಂಜನೆಗಾಗಿ, ಹವ್ಯಾಸಕ್ಕಾಗಿ, ಶಕ್ತಿ ಪ್ರದರ್ಶನಕ್ಕಾಗಿ, ಅಂಗ ಸಾಧನೆಗಾಗಿ, ಸೂಕ್ಷ್ಮಗ್ರಹಿಕೆಗಾಗಿ, ಬುದ್ಧಿಯ ಕಸರತ್ತಿಗಾಗಿ, ಹೀಗೆ ಹತ್ತು ಹಲವು ಸಂಬಂಧದ ನೆಲೆಯಲ್ಲಿ ಕಾಣಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತವೆ.

ಜನಪದ ಆಟಗಳು ವ್ಯಕ್ತಿ ವಿಕಾಸ ಮತ್ತು ಉತ್ತಮ ನಾಗರಿಕನ ನಿರ್ಮಾಣಕ್ಕೆ ಸಹಕಾರಿಯಾಗಿವೆ. ಏಕೆಂದರೆ ದೇಹದ ಚಲನೆಯನ್ನು ಪ್ರಧಾನವಾಗಿ ಉಳ್ಳ ಕ್ರೀಡೆಗಳಿಂದ ಮನೋಲ್ಲಾಸ ದೊರೆಯುವುದರೊಂದಿಗೆ ಶುದ್ಧವಾದ ಗಾಳಿಯೂ ದೊರೆತು ಮನುಷ್ಯನ ಮನಸ್ಸು ಮತ್ತು ಆರೋಗ್ಯಗಳೆರಡೂ ಶುದ್ಧವಾಗಿರುತ್ತದೆ. ಇದರಿಂದ ಮಾನಸಿಕ ಪಟುತ್ವವೂ ಬೆಳೆಯುತ್ತದೆ. ಮತ್ತು ಶಿಸ್ತಿನಿಂದ ಅಧಿಕವಾದ ಆನಂದ ದೊರೆಯುತ್ತದೆ ಎಂದು ಗ್ರಹಿಸಬಹುದು.

ಹೊರಾಂಗಣ ಆಟಗಳಿಂದ ದೇಹಕ್ಕೆ ಹೆಚ್ಚಿನ ವ್ಯಾಯಾಮ ದೊರೆಯುತ್ತದೆ. ಜೊತೆಗೆ ಕೈ ಕಾಲುಗಳಿಗೆ ಶಕ್ತಿ ಲಭಿಸುತ್ತದೆ. ಮತ್ತು ಯಾವಾಗಲೂ ಆರೋಗ್ಯದಿಂದ ಇರಬಹುದು. ಆಯುಷ್ಯ ಹೆಚ್ಚಿಸಬಹುದು. ಒಳಾಂಗಣ ಆಟಗಳಿಂದ ಸೂಕ್ಷ್ಮದೃಷ್ಟಿ, ಶಿಸ್ತು, ಕಲ್ಪನಾ ಶಕ್ತಿ ಬೆಳೆಯುತ್ತದೆ. ಬುದ್ಧಿಯ ಚಟುವಟಿಕೆ ನಡೆಯುತ್ತದೆ.

ಶರೀರಕ್ಕೆ ದಣಿವು ಉಂಟಾದಾಗ ವಿಶ್ರಾಂತಿ ಕೊಡಬೇಕು. ಮನುಷ್ಯನು ದೃಢಕಾಯುವುಳ್ಳವನಾಗಬೇಕಾದರೆ, ಸ್ನಾಯುಗಳ ಬೆಳವಣಿಗೆಗಿಂತ ಹೃದಯ ಮತ್ತು ಪುಪ್ಪುಸಗಳ ಬೆಳವಣಿಗೆಗೆ ಹೆಚ್ಚು ಮಹತ್ವವನ್ನು ನೀಡಬೇಕು. ನಮ್ಮ ಸುತ್ತ ಮುತ್ತಲಿನ ಗಾಳಿಯು ಅಶುದ್ಧವಾಗಿದ್ದರೆ ವ್ಯಾಯಾಮದ ಉದ್ದೇಶವು ನಿಷ್ಫಲವಾಗುವುದು. ಆದ್ದರಿಂದ ಸಮತೋಲನವಾದ ಆಹಾರವನ್ನು ಸೇವಿಸುವುದರೊಂದಿಗೆ ದೈಹಿಕವಾದ ಆಟಗಳಿಂದ ಶರೀರಕ್ಕೆ ವ್ಯಾಯಾಮ ಲಭಿಸುತ್ತದೆ. ಬಾಲ್ಯದಲ್ಲಿ ಬೌದ್ಧಿಕ ಶಿಕ್ಷಣಕ್ಕಿಂತ ಶಾರೀರಿಕ ಆಟಗಳಿಗೆ ಹೆಚ್ಚಿನ ಮಹತ್ವವನ್ನು ಕೊಡಬೇಕು. ಮಾನವನ ಶರೀರ ಮತ್ತು ಮನಸ್ಸು ಒಂದಕ್ಕೊಂದು ನಿಕಟ ಸಂಬಂಧವಿದೆ. ಆಟಗಳ ಮುಖಾಂತರ ಎಲ್ಲರಲ್ಲಿ ಪ್ರಾಮಾಣೀಕತನ, ಧೈರ್ಯ, ಸಹಕಾರ, ಮುಂದಾಳುತನ, ಸ್ವತಂತ್ರ ವಿಚಾರ ಮೊದಲಾದ ನೈತಿಕ ಗುಣಗಳನ್ನು ಬೆಳೆಸಿಕೊಳ್ಳಬಹುದು. ಜನಪದ ಆಟಗಳು ಸರ್ವರಿಗೂ ಸಮಾನವಾದ ಮಹತ್ವವನ್ನು ನೀಡುತ್ತವೆ.

"ಗೀತೆಯ ಅಧ್ಯಯನ ಮಾಡುವುದಕ್ಕಿಂತಲೂ ಫುಟ್‌ಬಾಲ್ ಆಡುವುದರ ಮೂಲಕ ಸ್ವರ್ಗಕ್ಕೆ ನೀವು ಹೆಚ್ಚು ಹತ್ತಿರವಾಗುತ್ತೀರಿ ಶಕ್ತಿಯುತವಾದ ತೋಳುಗಳು, ಸ್ನಾಯುಗಳಿಂದ ಗೀತೆಯನ್ನು ಇನ್ನೂ ಚೆನ್ನಾಗಿ ಅರ್ಥ ಮಾಡಿಕೊಳ್ಳ ಬಲ್ಲಿರಿ"* ಎಂದು ಸ್ವಾಮಿ ವಿವೇಕಾನಂದರು ಹೇಳಿದ್ದಾರೆ.

---

* ನನ್ನ ಏಳ್ಗೆಗೆ ನಾನೇ ಶಿಲ್ಪಿ ಪು (೮೭).

ಆಟದ ಹೆಸರುಗಳು

1 ಗಾಳಿಪಟದಾಟ
2 ಗಿಲ್ಲಿಫಣಿ ಆಟ
3 ಝೂಡಫಣಿ ಆಟ
4 ಕುಸ್ತಿಯಾಟ
5 ಮಾವಿನ ಟಿಪದಾಟ
6 ಗೋಲಿ ಆಟ
7 ಲಗೋರಿ ಆಟ
8 ಬುಗುರಿ ಆಟ
9 ಕಬ್ಬಡಿಯಾಟ
10 ಟೊಂಬರಿ ಆಟ.
11 ಟೋಪಿ ಆಟ.
12 ಫಣಿ ಚೆಂಡು ಆಟ.
13 ಭಾರ ಎತ್ತುವ ಸ್ಪರ್ಧೆ
14 ಚೆಂಡಿನಾಟ
15 ಬಾಣ ಹೊಡೆಯುವ ಆಟ
16 ಕೋಲಾಟ
17 ಕಟ್ಟಿಗೆ ಆಟ
18 ಚಮಚ ಮತ್ತು ನಿಂಬೆ ಹಣ್ಣಿನ ಆಟ
19 ನಮ್ಮಪ್ಪಾ ಕಟ್ಟಿಸಿದ ಬಾವಿ ಆಟ.
20 ಕುಂಟ ಪಿಲ್ಲೆ ಆಟ
21 ಉಪ್ಪು ತರುವ ಆಟ
22 ಖೋ ಖೋ ಆಟ

1 ಚದುರಂಗದಾಟ
2 ಕಲರ್ ಕಲರ್ ಆಟ
3 ಕಂಬಾಟ
4 ಅಷ್ಟಚಮ್ಮ ಆಟ
5 ಮೂರು ಕಾಲಿನ ಅಡ್ಡಣಿಗೆ ಆಟ
6 ಕೋಳಿಯಾಟ
7 ಸೆರಗಿನಾಟ
8 ದುರುಪತ ಮಣಿ ಆಟ
9 ಹುಲಿ ಮನೆ ಕಟ್ಟಾಟ
10 ಅತ್ತೆ–ಸೊಸೆ ಆಟ.
11 ಬಾಗಿಲು ಆಟ
12 ಟಿಕಳಿಯಾಟ
13 ಬಳೆಯಾಟ
14 ಗಜಗದಾಟ
15 ಕವಡಿ ಆಟ
16 ರಾಜ, ರಾಣಿ, ಪೊಲೀಸ, ಕಳ್ಳನಾಟ
17 ಗೊಂಬೆ ಮದುವೆ ಆಟ
18 ಪು ಪು ಪುಗಡಿ ಆಟ
19 ಹುಲಿ ಕುರಿ ಆಟ
20 ಕಲ್ಲು ಹರಳಿನಾಟ
21 ಪಾಸಿ ಆಟ
22 ಗಂಗಾಳ ಆಟ

23 ಕುಂಟಾಟ

24 ಮುಟ್ಟುವ ಆಟ.

25 ಅತ್ತಿ ಸೊಸೆ ಆಟ

26 ಕಣ್ಣಿಗೆ ದಸ್ತಿ ಕಟ್ಟುವ ಆಟ

27 ರಂಗಿನಾಟ

28 ಹಗ್ಗಜಿಗಿತದಾಟ

29 ಜೋಕಾಲಿ ಆಟ.

30 ಕಾಲುದಾಟ ಆಟ.

23 ಮಗುವಿನಾಟ

24 ಹಣಿಗಿ ಲಟಲಟ ಆಟ

25 ಸೇದುಭಾವಿ ಆಟ

26 ಬಳಚೂರಿನ ಆಟ

27 ಸುಣ್ಣ ಕೊಡು ಸುಣ್ಣ ಆಟ

28 ಗಂಗಾಳ ಆಟ

29 ಉಂಗುರು ಆಟ

30 ಬಾಗಿಲ ಹಿಡಿಯುವ ಆಟ.

1 ಕಾಗಿ ಕಾಗಿ ಕವ್ವಾ

2 ಮಕ್ಕಳ ಕಿರಿ ಕಿರಿ ಆಟ

3 ಕಣ್ಣು ಮುಚ್ಚಾಲೆ ಆಟ

4 ಗೋಡೆ ಚೆಂಡು ಆಟ

5 ಆನೆ ಬಂತೊಂದಾನೆ

6 ತೋಳ ಕುರಿ ಆಟ

7 ನೆರಳು ಬಿಸಿಲು ಆಟ

8 ಕೋಳಿಯಾಟ

9 ಬಗಾಟ ಬುಗುರಿಯಾಟ.

10 ಕುಂಟ ಕುಂಟ ಕೂರಿಗೆ ಆಟ.

11 ಆಯಿ ಆಯಿ ಬಂದಾಳ

12 ಗುಡು ಗುಡು ಮುತ್ಯಾನಾಟ.

13 ಕಾಮಣ್ಣನ ಆಟ

14 ಪುಗಡಿಯಾಟ

15 ಲಾಗಾ ಆಟ.

25 ಮನೆ ಕಟ್ಟುವುದು

26 ಗಂಡ ಹೆಂಡತಿ ಆಟ

27 ಬಸ್ಸಾಟ

28 ನಿರಾಟ

29 ಕೈ ಬಡಿದು ಆಟ

30 ಕೋಲು ಕುದುರೆ ಆಟ

31 ಕಣ್ಣು ಕಟ್ಟಿ ಆಟ.

32 ಮೂಕರಾಟ

33 ಬೆಳ್ಳಾಂಕಿ ಆಟ

34 ಉಸಿರು ಕಟ್ಟುವ ಆಟ

35 ನಟನೆಯ ಆಟ

36 ಕುಂಬಳ ಕಾಯಿ ಆಟ

37 ಕಲರ್ ಕಲರ್ ವಾಟ್ ಕಲರ್

38 ತೊಟ್ಟಿಲಾಟ

39 ಕುದುರೆ ಆಟ

16 ಕಳ್ಳ ಪೊಲೀಸ ಆಟ.

17 ಕೈ ಕೈ ಆಟ

18 ಲೊ ಲೊ ಟಿಮಯ್ಯ

19 ಡೊಂಗೆನ ಆಟ.

20 ಅಜ್ಜಿ ಮುಟ್ಟುವಾಟ

21 ಜಲ ನೆಲ ಆಟ.

22 ಎತ್ತಿನಾಟ

23 ದೋಣಿಯಾಟ

24 ಅಡುಗೆಯಾಟ

40 ಶಬ್ದ ಬಂಡಿ ಆಟ

41 ನೆನಪಿನ ಆಟ

42 ಚಿಲ್ಲರೆ ಆಟ

43 ಗೋಡಿಮ್ಯಾಲ ಗೊಂಬೆ ಆಟ

44 ಚಕ್ ಬುಕ್ ರೈಲು ಆಟ

45 ಹತ್ತಿ ಕಟಿಗಿ ಬತ್ತಿ ಕಟಿಗಿ

46 ಕಪ್ಪೆ ಕರ ಕರ ಆಟ

47 ಗಾಳಿ ಗಾಳಿ ಮಂಗಾಳಿ ಆಟ

48 ಹಾದಿ ದೆವ್ವ ಬಿದಿ ದೆವ್ವ ಆಟ

ಅಧ್ಯಾಯ-೫

ಜನಪದ ಆಟಗಳ ಸ್ಥಾನಮಾನ

ಜನಪದ ಆಟಗಳ ಸ್ಥಾನಮಾನ

ಜನಪದ ಆಟಗಳ ಇತಿಹಾಸ ಮಾನವನು ಸಮಾಜ ಜೀವಿಯಾಗಿ ಬಾಳಿದ್ದರ ಇತಿಹಾಸವೂ ಅಹುದು. ಆಟಗಾರನಿಗೂ ಅವನು ಬಾಳುವ ಸಮಾಜಕ್ಕೂ ಅನ್ಯೋನ್ಯ ಸಂಬಂಧವಿದೆ. ಈ ಸಂಬಂಧ ಪ್ರಾಚೀನ ಕಾಲದಲ್ಲಿ ಇಂದಿಗಿಂತ ಹೆಚ್ಚಾಗಿತ್ತು. ಅಂದಿನ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಜೀವಂತಿಕೆ ಇತ್ತು. ಅಂದಿನ ಆಟಗಳು ಜೀವನದ ಪ್ರತಿ ಬಿಂಬಗಳಾಗಿದ್ದವು. ಅಷ್ಟೇ ಅಲ್ಲ ಆಟ ಸಮಾಜದಲ್ಲಿ ಅನಿವಾರ್ಯ ಕ್ರಿಯೆಯಾಗಿತ್ತು. ಯಾಕೆಂದರೆ ಅಂದು ಆಟವಿಲ್ಲದೆ ಸಮಾಜದ ಸಂಸ್ಕೃತಿ ಸಂವಹನಗೊಳ್ಳುವುದು ಅಸಾಧ್ಯವಾಗಿತ್ತು. ಶಾಸ್ತ್ರೀಯ ನಿಯಮಬದ್ಧ ಶಿಕ್ಷಣವಿಲ್ಲದ ಆ ಕಾಲದಲ್ಲಿ ಕ್ರೀಡಾಂಗಣವೇ ಪಾಠಶಾಲೆ, ಕ್ರೀಡೆಯೇ ಶಿಕ್ಷಣವಾಗಿತ್ತು. ಆದ್ದರಿಂದ ಸಮಾಜದಲ್ಲಿ ಆಟಗಳಿಗೆ ಪ್ರೋತ್ಸಾಹವಿತ್ತು. ಮಹತ್ವದ ಸ್ಥಾನಮಾನವಿತ್ತು. ಆಟ- ಪಾಠವೆಂಬ ಜೋಡು ನುಡಿಯಲ್ಲಿ ಆಟ ಪಾಠಗಳ ಅವಳಿತನ ವ್ಯಕ್ತವಾಗುತ್ತದೆ. 'ಕೋಣೆಯ ಕೂಸು ಕೊಳೆಯಿತು ಓಣಿಯ ಕೂಸು ಬೆಳೆಯಿತು' ಎಂಬ ಗಾದೆ ಸಮಾಜ ಆಟಕ್ಕೆ ಕೊಟ್ಟ ಮಹತ್ವವನ್ನು ಸಾರುತ್ತದೆ. ನಮ್ಮ ಸಮಾಜ ತಾನು ಒಪ್ಪಿಕೊಂಡಿದ್ದನ್ನು ಮೆಚ್ಚಿದ್ದನ್ನು ಧಾರ್ಮಿಕ ಅಚ್ಚಿನಲ್ಲಿ ಎರಕಹೊಯ್ದು ಗಟ್ಟಿಗೊಳಿಸುವ ಜಾಯ ಮಾನವುಳ್ಳದ್ದು, ಈ ಮಾತಿಗೆ ಆಟಗಳು ಹೊರತಾಗಿಲ್ಲ. ಚವತಿ, ದೀಪಾವಳಿ, ಸಂಕ್ರಾಂತಿ, ಯುಗಾದಿ ಮುಂತಾದ ಹಬ್ಬದ ದಿನಗಳಲ್ಲೀ ಗ್ರಾಮ ದೇವತೆಯ ಉತ್ಸವಗಳಲ್ಲಿ ಹಳ್ಳಿಗರು ತಮ್ಮ ಕೆಲಸಗಳನ್ನು ಬದಿಗಿಟ್ಟು, ಆಟಕ್ಕೆಂದೇ ವಿಶೇಷ ಸ್ಥಾನವನ್ನು ಕೊಡುತ್ತಿದ್ದರು. ನಾಗರ ಪಂಚಮಿ ಹಬ್ಬದ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ಹೆಣ್ಣು ಮಕ್ಕಳು ಜೋಕಾಲಿ ಆಡಲು ಮರಗಳು ಇದ್ದಲ್ಲಿ ಹೋಗಿ ಗಿಡದ ಕೊಂಬೆಗೆ ಹಗ್ಗ ಕಟ್ಟಿ ಜೋಕಾಲಿ ಆಡುತ್ತಿದ್ದರು. ನಂತರ ಮರದ ಕೊನೆಯ ಕೊಂಬೆಗೆ ಕೊಬ್ಬರಿ ಬಟ್ಟಲು ಕಟ್ಟಿರುತ್ತಾರೆ. ಯಾರು ಜೋಕಾಲಿ ಆಡುತ್ತಾ ಹೋಗಿ ಆ ಕೊಬ್ಬರಿ ಬಟ್ಟಲನ್ನು ಮುಟ್ಟಿ ಬಂದವರಿಗೆ ಸಂತೋಷದಿಂದ ಇನ್ನಷ್ಟು ಕೊಬ್ಬರಿ ಬಟ್ಟಲುಗಳನ್ನು ಕೊಟ್ಟು ಪ್ರೋತ್ಸಾಹಿಸುತ್ತಿದ್ದರು.

ಜೋಕಾಲಿಯ ಆಟ ಕಠಿಣತೆಯನ್ನು ಎದುರಿಸುವ ಧೈರ್ಯ ತಂದುಕೊಡುವುದರ ಜೊತೆಗೆ ಭಯವನ್ನು ನಿವಾರಣೆ ಮಾಡುತ್ತದೆ. ಆತ್ಮ ವಿಶ್ವಾಸವನ್ನು ಗಟ್ಟಿಗೊಳಿಸುತ್ತದೆ. ಮತ್ತು ಚೇತನ, ಹುಮ್ಮಸು, ಉತ್ಸಾಹವನ್ನು ಆಹ್ವಾನಿಸುತ್ತದೆ. ಗುರಿ ಮುಟ್ಟುವ ಉದ್ದೇಶವನ್ನು ಹೊಂದಿರುತ್ತವೆ. ಜನಪದ ಆಟ, ಅದು ವ್ಯಕ್ತಗೊಳ್ಳುವ ಸಮಾಜದ ಒಂದು ಕಿರು ರೂಪ. ಒಂದು ಆಟದ ಒಳರಚನೆಗಳಾದ ಕ್ರಿಯಾತ್ಮಕ, ಶಾಬ್ದಿಕ ಹಾಗೂ ವಸ್ತುಕ ಈ ಸ್ವರೂಪಗಳಲ್ಲಿ ಸಮಾಜ ದರ್ಶನಗೊಳ್ಳುತ್ತದೆ. ಆ ಸಮಾಜದ ಧ್ಯೇಯ, ಧೋರಣೆಗಳು, ಆದರ್ಶಗಳು, ಆಚಾರ, ವಿಚಾರ, ನಂಬಿಕೆಗಳು, ಬಡತನ, ಶೋಷಣೆ, ಸುಖ-ದುಃಖಗಳು ಆಟದ ಕ್ರಿಯೆಯಲ್ಲಿ ಆಟವು ಒಳಗೊಳ್ಳುವ ಶಬ್ದಗಳಲ್ಲಿ ಬಳಸುವ ವಸ್ತು ವಿನ್ಯಾಸಗಳಲ್ಲಿ ವ್ಯಕ್ತವಾಗುತ್ತದೆ. ಆಟಗಳ ಸಮಾಜ ಶಾಸ್ತ್ರೀಯ ಅಧ್ಯಯನದಲ್ಲಿ ಯಂತ್ರ (ಸಾಮಗ್ರಿ) ಮಂತ್ರ ಶಾಬ್ದಿಕ ರೂಪ, ತಂತ್ರ (ಕ್ರಿಯೆ) ಈ ಮೂರು ಅಧ್ಯಯನ ವ್ಯಾಪ್ತಿಗೆ ಸೇರಿಕೊಳ್ಳುವುದು ಅವಶ್ಯ. ಆಟ ಒಳಗೊಳ್ಳುವ ಅನೇಕಾನೇಕ ಕ್ರಿಯೆಗಳು, ಆಟ ಒಳಗೊಳ್ಳುವ ಶಬ್ದಗಳು ಹಾಗೂ ವಸ್ತುಗಳು ಆಡುವಾಗ ಎಳೆದ ಗೆರೆ, ಆಯಾ ಸಮಾಜದ ವೈಶಿಷ್ಟ್ಯತೆಯನ್ನು ಸಾರಬಲ್ಲವು. ಮನುಷ್ಯ ಸಮಾಜ ಜೀವಿಯಾಗಿ ತಾನು ಬಾಳುತ್ತಿರುವ ಸಮಾಜದ ಸಾವಿರಾರು ಗುಣದೋಷಗಳನ್ನು ಮೈಗೂಡಿಸಿಕೊಂಡು

ಬೆಳೆಯುತ್ತಾನೆ. ಒಬ್ಬ ವ್ಯಕ್ತಿಯ ಹಾವ, ಭಾವ, ನಡೆ-ನುಡಿ ಆಹಾರ-ಉಡುಗೆ ಇತ್ಯಾದಿಗಳನ್ನು ಅಭ್ಯಾಸಿಸಿ, ಈತ ಇಂಥ ಪ್ರದೇಶದವ ಎಂದು ಹೇಗೆ ಗುರುತಿಸಬಹುದೋ, ಹಾಗೆಯೇ ಒಂದು ಆಟವನ್ನು ನೋಡಿ ಇದು ಯಾವ ಸಮಾಜದ ಸೃಷ್ಟಿ ಎಂಬುದನ್ನು ತಿಳಿಯಬಹುದಾಗಿದೆ.

ಕೃಷಿಕರ ಮನೆಯ ಹೆಣ್ಣುಮಕ್ಕಳಾಡುವ ಈ ಆಟದಲ್ಲಿ ದೊಡ್ಡಬಾವಿ, ಕೋಲಾಟ, ರಂಗಿನಾಟ, ಕೋಳಿಯಾಟ, ಇತ್ಯಾದಿ ಶಬ್ದಗಳು ಸೇರಿಕೊಳ್ಳುತ್ತವೆ. ಇಂತಹ ಅನೇಕ ಶಬ್ದಗಳು ಒಂದು ಸಮಾಜದ ಸಂಸ್ಕೃತಿಯ ದರ್ಶನ ಮಾಡಿಸುವಲ್ಲಿ ನೆರವಾದರೆ, ಕೆಲವು ಆಟಗಳು ರೂಪ ತಳೆದ ಹಿನ್ನೆಲೆ ಕೂಡ ಸಮಾಜದ ಚಟುವಟಿಕೆಯ ಮೇಲೆ ಬೆಳಕು ಚೆಲ್ಲುತ್ತವೆ.

"ಚದುರಂಗದಾಟ" ಕೃಷಿಕರ ಅಥವಾ ವ್ಯಾಪಾರಗಳ ಸಮಾಜದಲ್ಲಿ ಜನ್ಮ ತಳೆದ ಆಟವಾಗಿರಲಾರದು. ಸೇನಾಪತಿಯಾಗಿ ಕೆಲಸ ಮಾಡಿದ ಚದುರಂಗ ಬಲವನ್ನು ನಡೆಸುವ ಜ್ಞಾನವುಳ್ಳ ವ್ಯಕ್ತಿಯ ಕಲ್ಪನೆಯ ಕೂಸು ಇದಾಗಿರಬೇಕು. ಹೋರಾಟದ ಅನುಕರಣದಿಂದ ಹುಟ್ಟಿದವುಗಳಿರಬೇಕು. ಚದುರಂಗದಂತಹ ಆಟಗಳು ಮುಂದೆ ಸಮರ ಕಲೆಯಲ್ಲಿ ಆಸಕ್ತರಾದವರ ಪ್ರೀತಿಯ ಆಟವಾದವು.

ಆಟದ ಅನೇಕ ಸಣ್ಣ-ಪುಟ್ಟ ಕ್ರಿಯೆಗಳಲ್ಲೂ ನಾವು ಒಂದು ಸಮಾಜದ ದರ್ಶನ ಪಡೆಯಬಹುದು. ಭಾರತೀಯ ಹೆಣ್ಣು ಮಗು ಅಡಿಗೆ ಆಟದಲ್ಲಿ ಎಡಗೈಯಿಂದ ಬಡಿಸಲಾರಳು, ಬಲಗೈಯಲ್ಲಿ ಬಡಿಸಿದರೂ ಬಲಕ್ಕೆ ಹೊರಳಿಸಿ ಬಡಿಸಲಾರಳು. ಇಂತಹ ಅನೇಕ ಸಂದರ್ಭಗಳಲ್ಲಿ ಒಂದು ಸಮಾಜದ ಸಂಸ್ಕೃತಿಯ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆ ಆಟಗಾರನಿಗೆ ಅರಿವಿಲ್ಲದೆ ಆಟಗಳ ಮೂಲಕ ಸಂವಹನಗೊಳ್ಳುತ್ತದೆ. ಈ ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಗಳು ವ್ಯಕ್ತಿ ಸಮಾಜವನ್ನು ನೋಡಿ ಕಲಿತಿದ್ದು, ತಪ್ಪಿದಾಗ ತಿದ್ದಲ್ಪಟ್ಟಿದ್ದು, ಅದು ವ್ಯಕ್ತಿ-ವ್ಯಕ್ತಿಯಲ್ಲಿ ಅಂತರ್ಗತವಾಗಿ ಉಳಿದುಕೊಂಡು ಅವಕಾಶ ಸಿಕ್ಕಾಗ ವ್ಯಕ್ತಗೊಳ್ಳುತ್ತದೆ.

'ಕಬಡಿಯಾಟ' ಸಮಾಜದ ಎರಡು ಗುಂಪುಗಳ ನಡುವಿನ ಹೋರಾಟದ ಒಂದು ಅದ್ಭುತ ಲೋಕವನ್ನು ದರ್ಶಿಸುತ್ತದೆ. ಹೋರಾಟ ನಡೆಯುವ ಕ್ರೀಡಾಂಗಣದ ಭಾಗಗಳನ್ನು ರಾಜ್ಯಗಳೆಂದು ಆಟಗಾರರು ಕರೆದುಕೊಳ್ಳುತ್ತಾರೆ. ಗೆದ್ದವರು ನಾವು ಗೆದ್ದೆವು ಎನ್ನುವುದಕ್ಕಿಂತ ನಮ್ಮ ರಾಜ್ಯವಾಯಿತು. ಎಂದು ಹೇಳುವಲ್ಲಿ ಹೆಚ್ಚು ಸಂತೋಷ ಪಡುತ್ತಾರೆ. ಇಂತಹ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬನು ಎದುರಾಳಿಯನ್ನು ಹಿಡಿದರೆ ಅವನ ಪಕ್ಷದವರು ಒಟ್ಟಾಗಿ ಬಂದು ಎದುರಾಳಿಯನ್ನು ಹಿಡಿಯಲು ತಾವೂ ಸಹಕರಿಸುವರು. ಎದುರಾಳಿ ತಮ್ಮ ಮೇಲೆ ಎರಗಲು ಬಂದಾಗ ತಮ್ಮನ್ನು ರಕ್ಷಿಸಿಕೊಳ್ಳುತ್ತ ಸಮಯ ಸಾಧಿಸಿ ಎಲ್ಲರೂ ಒಗ್ಗಟ್ಟಾಗಿ ಎದುರಾಳಿಯ ಮೇಲೆ ಎರಗುತ್ತಾರೆ. ಇಂತಹ ಆಟಗಳು ಬಹು ಹಿಂದೆ ಅಂದಿನ ಸಮಾಜ ಜೀವಿಗಳು ಅನುಭವಿಸಿದ, ನೋಡಿದ ವಾಸ್ತವಿಕ ಸಂಗತಿಯ ಅನುಕರಣೆಯಷ್ಟೇ ಅಲ್ಲ. ಮುಂದೆ ಅವರು ಅಂತಹ ಪ್ರಸಂಗಗಳನ್ನು ಎದುರಿಸಲೆಂದು ಸಿದ್ಧವಾಗುವ ತಾಲೀಮೂ ಆಗಿರುತ್ತಿದ್ದವು. ಆಟದ ಬೈಲು ಪಾಠ ಶಾಲೆಯೆನಿಸಿಕೊಂಡದ್ದು, ಈ ಕಾರಣದಿಂದಲೇ.

'ಕುಸ್ತಿಯಾಟ' ಎಲ್ಲಾ ಕ್ರೀಡೆಗಳ ತಂದೆ ಎನ್ನಿಸಿಕೊಂಡಿದೆ. ಕುಸ್ತಿ ಆಡುವವರಿಗೆ ಜಟ್ಟಿಗಳು ಎಂದು ಕರೆಯುತ್ತಾರೆ. ಕುಸ್ತಿ ಆಟ ಆಡಿದ ನಂತರ ಗೆದ್ದವರಿಗೆ ಮೆರವಣಿಗೆ ಮಾಡಿ ಜೈ ಘೋಷಣೆ ಹೊಡೆದು, ಊರಿನ ಗಣ್ಯರಿಂದ ಬೆಳ್ಳಿ, ಕಡಗ, ಹಣ, ಬಹುಮಾನ ಕೊಡುತ್ತಿದ್ದರು. ಗೆದ್ದ ವ್ಯಕ್ತಿಗೆ 'ಶಹಬ್ಬಾಸ' ಎಂದು ಬೆನ್ನು ಬಡಿಯುತ್ತಿದ್ದರು. ಬೀದರ ಜಿಲ್ಲೆ ಕುಸ್ತಿಯಾಟದಲ್ಲಿ ಚಾಂಪಿಯನ್ ಆಗಿದೆ ಎಂದು ಹೇಳಬಹುದು.

ವೃತ್ತಿ ಸೂಚಕವಾಗಿದ್ದ ಜನಪದ ಆಟಗಳಿಗೆ ಅಂದಿನ ಸಮಾಜದಲ್ಲಿ ಮಹತ್ವದ ಸ್ಥಾನವಿತ್ತು. ಎಂಬುದನ್ನು ತಿಳಿದು ಬರುತ್ತದೆ. 'ಡೊಂಬರಾಟ'ದಲ್ಲಿ ಒಂದು ಕುಟುಂಬದ ಜನರು ತಮ್ಮ ಕಲೆಗಳನ್ನು ಪ್ರದರ್ಶಿಸಲು ಆಟದ ಸಾಮಾನುಗಳು ೧೦೦ ಮೀಟರ್ ವಿದ್ಯುತ್ ಕಂಬದ ತಂತಿ, ದಪ್ಪದ ಹಗ್ಗ, ಸೆಗಣಿ ಬುಟ್ಟಿಗಳು ಒಂದು ಹಲಿಗೆ, ಡೋಲು, ಮುಂತಾದ ಸಾಮಾನುಗಳನ್ನು ಹೊತ್ತುಕೊಂಡು ಊರಿನ ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿ ಬಂದು ತಮ್ಮ ಡೋಲಿನಿಂದ ಬಾರಿಸಿ ತಮ್ಮ ಆಟ ನೋಡಲು ಆಹ್ವಾನಿಸುತ್ತಿದ್ದರು. ಜನರು ಅವರ ಆಟವನ್ನು ನೋಡಿ ಆನಂದದಿಂದ ಹಣ, ಮತ್ತು ದವಸ ಧಾನ್ಯಗಳು ಕೊಡುತ್ತಿದ್ದರು. ಈ ಡೊಂಬರಾಟವೇ ಜೀವನದ ಆಧಾರವಾಗಿತ್ತು. ಹಾವಾಡಿಗನು ಕೂಡ ಹಾವುಗಳನ್ನು ಹಿಡಿದು ಹಲ್ಲುಗಳನ್ನು ಕಿತ್ತಿ ತನ್ನ ಜೀವನದ ಸಂಗಾತಿ ಮಾಡಿಕೊಂಡು ನಾಲ್ಕು ಬೀದಿಯ ಮಧ್ಯದಲ್ಲಿ ಹಾವಿನ ಚಮತ್ಕಾರವನ್ನು ತೋರಿಸಿ ಜನರಲ್ಲಿ ಆಶ್ಚರ್ಯ ಮೂಡುವಂತೆ ಮಾಡಿ ಮನರಂಜಿಸಿ ಜನರು ಕೊಟ್ಟಷ್ಟು ಹಣದಿಂದ ಜೀವನ ಸಾಗಿಸುತ್ತಿದ್ದನು.

ನಮ್ಮ ಸಮಾಜದಲ್ಲಿ ಇಪ್ಪತ್ತಕ್ಕೂ ಹೆಚ್ಚು ಜನರು ಒಂದೇ ಮನೆಯಲ್ಲಿ ಬಾಳುತ್ತಿದ್ದ ಅವಿಭಕ್ತ ಕುಟುಂಬಗಳು ಇದ್ದವು. ಇಂತಹ ಕುಟುಂಬದಲ್ಲಿ ಮಕ್ಕಳು, ಮೊಮ್ಮಕ್ಕಳು, ತುಂಬಿರುವಂತೆ ಅನುಭವಸ್ತ ಅಜ್ಜಿಯಂದರೂ ಸಾಕಷ್ಟು ಇದ್ದರು. ಇಲ್ಲಿ ಅಜ್ಜಿಯರ ಜವಾಬ್ದಾರಿಯೂ ಸಾಕಷ್ಟು ಇತ್ತು.

ಹಗಲೆಲ್ಲ ಹೊಲದಲ್ಲಿ ಹೆಂಗಸರು-ಗಂಡಸರು ದುಡಿಯುವಾಗ ಅಜ್ಜಿಯರು ಮಕ್ಕಳಿಗಾಗಿ ಮೊಮ್ಮಕ್ಕಳಿಗಾಗಿ ಹಾಡಿದರು, ಆಡಿದರು, ಆಡಿಸಿದರು. ಆಟದ ನಾಯಕಳಾಗಿ, ನಿರ್ಣಾಯಕಳಾಗಿ, ಹೀಗೆ ಹಲವು ಪಾತ್ರಗಳ ಜವಾಬ್ದಾರಿಯುತ ಕೆಲಸ ಅಜ್ಜಿಯದು. ಜನಪದ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಅಜ್ಜೀಯದು ನೇರ ಸಕ್ರಿಯ ಪಾತ್ರ. ಅಜ್ಜಿಯೂ ಆಟಗಾರರಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬಳಾಗಿರುತ್ತಾಳೆ. "ಹೆಬ್ಬೆರಳು ಹಿರಿಯಣ್ಣ" ಆಟದಲ್ಲಿ ಅಜ್ಜಿ ಹಾಗೂ ಮಗು ಇಬ್ಬರೇ ಆಟಗಾರರು ಇತರ ಕೆಲವು ಮಕ್ಕಳು ಅಜ್ಜಿ ಹಾಗೂ ಮಗುವಿನ ಸುತ್ತ ಕುಳಿತಿರುತ್ತಾರೆ. ಅಜ್ಜಿಯು ಮಗುವಿನ ಕೈ ಬೆರಳುಗಳನ್ನು ತುದಿ ಬೆರಳಿನಿಂದ ಹಿಡಿದು ಒಂದೊಂದಾಗಿ ಮುಟ್ಟುತ್ತ ಆ ಆಟಕ್ಕೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದ 'ಪ್ರಾಸ'ವನ್ನು ಹೇಳುತ್ತಾಳೆ. ಇಲ್ಲಿ ಹೆಬ್ಬೆರಳು ಅಣ್ಣ ಉಳಿದ ಬೆರಳುಗಳು . ಅಕ್ಕ-ತಂಗಿಯರು, ಅಕ್ಕ ತಂಗಿಯರ, ಅಣ್ಣತಮ್ಮಂದಿರ ಕುರಿತು ಅಜ್ಜಿ ಒಂದು ಕಥೆಯೋಪಾದಿಯಲ್ಲಿ ಹೇಳುತ್ತಾಳೆ. ಶಿಶು ಬೆರಗುಗಣ್ಣುಗಳಿಂದ ನೋಡುತ್ತ ಅಜ್ಜಿಯ ಮಾತಿನ ಲಯಕ್ಕೆ ಮೆಚ್ಚುತ್ತ ಸಂತೋಷಗೊಳ್ಳುತ್ತದೆ. ಮಗುವನ್ನು ಎತ್ತಿಕೊಂಡು ಅದರ ಒಂದೊಂದೇ ಬೆರಳನ್ನು ಮುಟ್ಟುತ್ತಾ

"ಕಿರಿ ಬೆರಳು ಅಕ್ಕನಿಗೆ ಕರಿ ಅಂತು
ಎರಡನೆ ಬೆರಳು ಅಕ್ಕಿ ಇಲ್ಲಾ ಅಂತು
ಮೂರನೆ ಬೆರಳು ಸಾಲಾ ಮಾಡು ಅಂತು
ನಾಲ್ಕನೆ ಬೆರಳು ಸಾಲಾ ತೀರಿಸುವರು ಯಾರು ಅಂತು
ಐದನೆ ಬೆರಳು ನಾ ಇದ್ದೆ ಹೆಬ್ಬೆರಳ್ಳ ಹಿರಿಯಣ್ಣ ಅಂತು"[೧].

೧. ನಾಗಮ್ಮಾ ಶರಗಾರ ಕೊಳಾರ .ಕೆ. ವ (೬೫)

ಎಂದು ಅಜ್ಜಿ ಹೇಳುತ್ತಾಳೆ. ಈ ಆಟವನ್ನು ಹೆಣ್ಣು ಮಗುವನ್ನು ಆಡಿಸುತ್ತಾ ಅಜ್ಜಿ ತನಗಾದ ಸಂತೋಷವನ್ನು ಮಗುವಿನೊಂದಿಗೆ, ಇತರರೊಂದಿಗೆ ಹಂಚಿಕೊಳ್ಳುವ ರೀತಿಯದು. ಈ ಆಟ ಅದು ಪ್ರಚಲಿತವಿರುವ ಸಮಾಜದ ನಡುವಳಿಕೆ ನಂಬಿಕೆಗಳ ಮೇಲೆ ಬೆಳಕು ಚೆಲ್ಲುತ್ತದೆ. ಈ ಆಟದ ಮುಖ್ಯ ಉದ್ದೇಶವು ಗಂಡಿನ ಪ್ರಾಧಾನ್ಯತೆಯನ್ನು ಮನದಟ್ಟು ಮಾಡಿಸುವುದು, ಘೋಷಿಸುವುದು ಗಂಡನ ಮನೆಗೆ ಕಳಿಸಿಕೊಟ್ಟ ಹೆಣ್ಣನ್ನು ಕರೆತಂದು ಸಾಲ ಮಾಡಿಯಾದರೂ ಅವಳನ್ನು ಉಪಚರಿಸಿ, ಸಂತೋಷ ಪಡಿಸಿ, ಕಳಿಸಬೇಕು ಎಂಬುದನ್ನು ಈ ಪ್ರಾಸ ಪ್ರತಿಪಾದಿಸುತ್ತದೆ. ಗಂಡು ಸಾಲ ತೀರಿಸಬಲ್ಲ ಶಕ್ತಿವಂತ ಎಂಬುದನ್ನು ತೋರಿಸಿಕೊಡುತ್ತದೆ. ಮಕ್ಕಳ ಆಟ ನೋಡಿ ಸಂಭ್ರಮ ಪಡುವ ತಾಯಿ,

ಆಡಿ ಬಾ ನನಕಂದ ಅಂಗಾಲ ತೊಳದೇನ
ತೆಂಗಿನ ಕಾಯಿ ತಿಳಿ ನೀರು ತಕ್ಕೊಂಡು
ಬಂಗಾರ ಮಾರಿ ತೊಳದೇನು॥

ಎಂದು ಮಗುವಿನ ಆಟ ನೋಡಿ ನಲಿಯುವಳು

"ನಮ್ಮ ಮಕ್ಕಳು ಚಿಕ್ಕಂದಿನಿಂದಲೆ ಕ್ರಮಬದ್ಧವಾದ ಕ್ರೀಡೆಗಳಲ್ಲಿ ಹೆಚ್ಚು ಹೆಚ್ಚಾಗಿ ಭಾಗವಹಿಸಬೇಕು. ಏಕೆಂದರೆ, ಅವರ ಸುತ್ತಲು ಅಂತಹ ವಾತಾವರಣ ಇಲ್ಲದೆ ಹೋದರೆ ಅವರು ಎಂದು ಸದ್ವರ್ತನೆಯ ಗುಣಶೀಲ ನಾಗರಿಕರಾಗಿ ಬೆಳೆಯಲಾರರು" ಇದು ಗ್ರೀಕ್ ತತ್ವಜ್ಞಾನಿ ಸಾಕ್ರಟೆಸ್‌ನ ಅಭಿಪ್ರಾಯ. ಮಕ್ಕಳ ಕ್ರೀಡೆಗಳ ಸಮರ್ಪಕ ನಿರ್ದೇಶನದಿಂದಲೇ 'ವಿದ್ಯಾಭ್ಯಾಸ ಆರಂಭವಾಗಬೇಕು. ಇದಕ್ಕೆ ಕಾರಣವಿದೆ, ಬಾಲ್ಯದ ಆಟಗಳಿಗೂ, ಮುಂದೆ ಮಕ್ಕಳು ಬೆಳೆದು ದೊಡ್ಡವರಾದಾಗ ಅವರು ಅನುಸರಿಸಬೇಕಾದ ಕಾನೂನಿನ ಪಾಲನೆ ಅಥವಾ ಶಾಸನ-ಭಂಗಕ್ಕೂ ನಿಕಟ ಸಂಬಂಧ ಇದೆ[೧]" ಹೀಗೆ ಹೇಳಿದ್ದು ಗ್ರೀಕ್ ದಾರ್ಶನಿಕ ಪ್ಲೇಟೊ.

"ಮದುವೆಯಂತಹ ಗಂಭೀರ ಸ್ವರೂಪದ ಸಾಮಾಜಿಕ ಆಚರಣೆಯಲ್ಲಿಯೂ ಆಟ ತನ್ನ ಸ್ಥಾನವನ್ನು ಗಿಟ್ಟಿಸಿಕೊಂಡಿದೆ. ಮದುವೆಯ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ಆಚರಿಸಲಾಗುವ 'ಅಡಗಾಟ' ಹಿಂದೆ ಹೆಣ್ಣನ್ನು ಅಪಹರಿಸಿ ಮದುವೆಯಾಗುವುದರ ಒಂದು ಸಾಮಾಜಿಕ ಆಚರಣೆಯ ದ್ಯೋತಕವಾಗಿ ನಡೆಯುವ ಕ್ರೀಡೆ ಎಂಬುದಾಗಿ ಸಮಾಜ ಶಾಸ್ತ್ರಜ್ಞರು ಅಭಿಪ್ರಾಯಪಡುತ್ತಾರೆ"[೨]. ಮದುಮಕ್ಕಳ ನಡುವೆ, ಮದುಮಕ್ಕಳ ಆಪ್ತರ ನಡುವೆ ಸ್ಪರ್ಧಾತ್ಮಕ ಕ್ರೀಡೆಗಳೂ ನಡೆಯುತ್ತವೆ. ಬಣ್ಣದ ನೀರಿನಲ್ಲಿ ಉಂಗುರ ಮೂಗುತಿ ಇತ್ಯಾದಿ ಆಭರಣಗಳನ್ನು ಚೆಲ್ಲಿ ಮದುಮಕ್ಕಳು ಹುಡುಕಾಡುವಂತೆ ಆಟ ಆಡುತ್ತಾರೆ ಹಾಗೂ ಅಲ್ಲಿಯ ಸೋಲು- ಗೆಲುವುಗಳ ಮೇಲಿಂದ ಗೆದ್ದವರು ಸೋತವರನ್ನು ಆಳುತ್ತಾರೆ ಎಂದು ಭವಿಷ್ಯ ನುಡಿಯುವುದು ಇತ್ಯಾದಿ ವಿನೋದಗಳು ನಡೆಯುತ್ತವೆ. ಇವು ಹೊಸ ಸಂಬಂಧಿಗಳನ್ನು ಪರಸ್ಪರ ಸಮೀಪಕ್ಕೆ ತರುವ ಉದ್ದೇಶದಿಂದ ಮದುವೆಯ ಒಂದು 'ಅಂಗ'ವಾಗಿ ಸೇರಿಸಲ್ಪಟ್ಟವು ಎಂಬ ಅಭಿಪ್ರಾಯವಿದೆ.

---

೧. ಲೇಖಕರುಃ ಎಸ್.ಕೆ. ಹರಿಹರೇಶ್ವರಃ ವಿಜಯ ಕರ್ನಾಟಕ ಪತ್ರಿಕೆಃ ೧೪ ಜೂನ್-೨೦೦೬.

೨. ಸುವರ್ಣ ಜಾನಪದ ಸಂಪುಟ-೨, ಪುಟ-೮೪-೮೫.

ಇಬ್ಬರು ಬಲಗೈಯ ಅಂಗೈಯನ್ನು ಮೇಲೆ ಬರುವಂತೆ ಮಾಡಿ ಆ ಇಬ್ಬರ ಕೈಗಳ ಮೇಲೆ ಮತ್ತೊಬ್ಬನು ಮಂಡಿಯನ್ನು ಹಾಕಿ ಹೆಗಲ ಮೇಲೆ ಕೈ ಹಾಕಿ ನಿಗದಿಪಡಿಸಿದ ಜಾಗಕ್ಕೆ ಮುಟ್ಟಿದವರಿಗೆ ಬಹುಮಾನ ರೂಪದಲ್ಲಿ ಗೋಲಿ, ಬಳಪವನ್ನು ಕೊಡುತ್ತಾರೆ. ಈ ಆಟಕ್ಕೆ 'ಹೋರಿ ಆಟ' ಎಂದು ಕರೆಯುತ್ತಾರೆ.

ಪ್ರಾಣಿಗಳಲ್ಲಿ ಎತ್ತಿಗೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದ ಕ್ರೀಡೆಗಳೇ ಅಧಿಕವಾಗಿವೆ. ದನದ ಜಾತ್ರೆಗಳಲ್ಲಿ ಎತ್ತಿನ ಸ್ಪರ್ಧೆಗಳು ನಡೆಯುತ್ತವೆ. ನೇಗಿಲ ಸ್ಪರ್ಧೆಯಲ್ಲಿ ಎಂಟೆತ್ತಿನ ನೇಗಿಲನ್ನು ಎರಡೇ ಎತ್ತುಗಳು ಎಳೆಯಬೇಕು. ಯಾವ ಎತ್ತುಗಳು ಹೆಚ್ಚು ದೂರು ಕ್ರಮಿಸುತ್ತವೋ ಅವು ಪ್ರಥಮ ಸ್ಥಾನಗಳಿಸುತ್ತವೆ. ದೊಡ್ಡದಾದ ಒಂದು ಕಲ್ಲನ್ನು ಯಾವ ಎತ್ತು ಹೆಚ್ಚು ದೂರ ಎಳೆಯುತ್ತದೋ ಅದು ಪ್ರಥಮ ಸ್ಥಾನ ಗೆದ್ದಂತೆ.

ಉತ್ತರ ಕರ್ನಾಟಕದಲ್ಲಿ ಕಾರ ಹುಣ್ಣಿಮೆಯ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ಕರಿ ಹರಿಯುವ (ಕಡಿಯುವ) ಆಚರಣೆಯೊಂದು ಇದೆ. ಇದಕ್ಕೆ ಸಂಬಂಧಪಟ್ಟ ಮಾಲಿಕರು ತಮ್ಮ ತಮ್ಮ ಎತ್ತುಗಳನ್ನು ಊರ ಹನುಮಾನ ಗುಡಿಗೆ ತಂದು ಅಲ್ಲಿಂದ ಓಡಿಸುತ್ತಾರೆ. ಬಿಳಿಯ ಎತ್ತು ಪ್ರಥಮ ಸ್ಥಾನ ಗಳಿಸಿದರೆ ಬಿಳಿ ಜೋಳ ಚೆನ್ನಾಗಿ ಬೆಳೆಯುವುದೆಂದು ಕೆಂಪು ಎತ್ತು ಮುಂದೆ ಬಂದರೆ ಮುಂಗಾರಿ ಬೆಳೆ ಚೆನ್ನಾಗಿ ಬೆಳೆಯುವುದೆಂದು ಜನಪದರ ನಂಬಿಕೆಯಾಗಿತ್ತು.

'ಟಗರಿನ' ಕಾಳಗ ಜಾತ್ರೆಯ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ನಡೆಯುತ್ತವೆ. ಸ್ಪರ್ಧೆಯ ದಿನ ದೂರ ದೂರುಗಳಿಂದ ತಮ್ಮ ಟಗರುಗಳನ್ನು ಸಿಂಗರಿಸಿಕೊಂಡು ಬರುತ್ತಾರೆ. ಬಯಲಿನಲ್ಲಿ ಟಗರುಗಳು ಕಾದಾಡಿ ಸೋತ ಟಗರು ಓಡಿ ಹೋದ ಮೇಲೆ ಗೆದ್ದ ಟಗರುಕ್ಕೆ ಮೆರೆಸುವುದು.. ಇಂತಹ ಪ್ರಾಣಿಗಳಿಗೆ ಜನಪದ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಸ್ಥಾನಕೊಟ್ಟು ಸಮಾಜದಲ್ಲಿ ಗೌರವಿಸುತ್ತಿದ್ದರು.

ಜನಪದರು ಜೀವನಕ್ಕೆ ಆಧಾರವಾಗಿದ್ದ ಪ್ರಾಣಿಗಳಿಗೂ ಸ್ಪರ್ಧೆಯನ್ನು ಹಚ್ಚಿ ಪ್ರಾಣಿಗಳ ವ್ಯಕ್ತಿತ್ವವನ್ನು ತಿಳಿದುಕೊಳ್ಳುತ್ತಿದ್ದರು. ಜನಪದ ಆಟಗಳು ಸಂಸ್ಕೃತಿಯ ಸಂಕೇತಗಳೆಂಬಂತೆ ಬದುಕಿನಲ್ಲಿ ಬೆರೆತಂಥವುಗಳು. ಮಾನವನಿಗೂ ಪ್ರಾಣಿಗೂ ಅವಿನಾಭಾವ ಸಂಬಂಧವನ್ನು ಹೊಂದಿರುವುದನ್ನು ತಿಳಿದುಬರುತ್ತದೆ.

ಇಂದು ನಾಗರಿಕತೆಗೆ ಬೆಳೆದಂತೆ ಜನಪದ ಆಟಗಳು, ಮರೆಯಾಗಿ ಹೋಗುತ್ತಿವೆ. ಕಾರಣ ಇಂದು ಹಳ್ಳಿಗಳಲ್ಲಿಯೂ ಪಟ್ಟಣದ ಎಲ್ಲಾ ಸವಲತ್ತುಗಳು ದೊರೆತಿವೆ. ಜನಪದರ ಸಂಸ್ಕೃತಿಯ ಅಭಿರುಚಿ ಕಡಿಮೆ ಆಗುತ್ತಿದೆ. ಥಳಕು ಬೆಳಕಿನ ಜಗತ್ತಿಗೆ ಮಾರು ಹೋಗುತ್ತಿದ್ದಾರೆ. ಹೀಗಾಗಿ ಜನಪದ ಆಟಗಳಿಗೆ ಮೊದಲಿನ ಸ್ಥಾನ ಇಲ್ಲದಂತಾಗಿದೆ. ಆಟದಲ್ಲಿರುವ ಆಂತರಿಕ ಸುಖ, ಶಾಂತಿ, ಆನಂದ, ಉತ್ಸಾಹ, ಹುಮ್ಮಸು, ಮನೋರಂಜನೆ ಇಂದೂ ದೊರೆಯುತ್ತಿಲ್ಲ. ಮನುಷ್ಯನು ದೈಹಿಕವಾಗಿ ಚೆನ್ನಾಗಿರಬೇಕಾದರೆ ಆಟಗಳು ಬೇಕು. "ಶಕ್ತಿಯೇ ಜೀವನ, ದೌರ್ಬಲ್ಯವೇ ಮರಣ ನಮ್ಮ ಯುವ ಜನರಿಗೆ ಇಂದು ಬೇಕಾಗಿರುವುದು ಕಬ್ಬಿಣದಂಥ ಮೌಸಖಂಡಗಳು, ಉಕ್ಕಿನಂಥ ನರಗಳು" ಎಂದು ಸ್ವಾಮಿ ವಿವೇಕಾನಂದರು ಹೇಳಿದ್ದಾರೆ.

ಆರೋಗ್ಯವಾಗಿರಬೇಕಾದರೆ ದಿನವೂ ಆಟವಾಡಿದರೆ ದೇಹವು ಹಗುರವಾಗುವುದು ಶಕ್ತಿಯುತವೂ, ಕಾಂತಿಯುಸ್ತವೂ ಆಗುವುದು. ಸಾಮೂಹಿಕ ಕ್ರೀಡೆಯನ್ನು ವ್ಯಾಯಾಮದ ಒಂದು ಭಾಗವನ್ನಾಗಿ ಮಾಡಿಕೊಂಡರೆ ಅದು ಹರ್ಷದಾಯಕವಾದ ಅನುಭವವಾಗುತ್ತದೆ. "ಒಂದು ವರ್ಷದ

ಸಂಭಾಷಣೆಗಿಂತ ಒಂದು ಗಂಟೆಯ ಆಟದಲ್ಲಿ ಒಬ್ಬ ವ್ಯಕ್ತಿಯ ಬಗ್ಗೆ ಹೆಚ್ಚು ತಿಳಿದುಕೊಳ್ಳಬಹುದು" ಎಂದು ಪ್ಲೇಟೊ ಹೇಳಿದ್ದಾರೆ.

ಜನಪದ ಆಟಗಳ ಅಡಿಗಲ್ಲಿನ ಮೇಲೆ ಶಿಷ್ಟ ಆಟಗಳು ಬೆಳೆದುಕೊಂಡು ಬಂದಿವೆ. ಶಾಲಾ ಕಾಲೇಜುಗಳಲ್ಲಿ ಉನ್ನತ ಶಿಕ್ಷಣದಲ್ಲಿ ಆಟಗಳಿಗೆ ಸಂಬಂಧಪಟ್ಟಂತಹ ಕೋರ್ಸುಗಳನ್ನು ತೆರೆದು ತರಬೇತಿಯನ್ನು ಕೊಟ್ಟು ಪದವಿಗಳನ್ನು ನೀಡಲಾಗುತ್ತಿದೆ. ಸಿ.ಪಿಎಡ್., ಬಿ.ಪಿಎಡ್., ಎಂ.ಪಿಎಡ್. ಪದವಿಧರರಿಗೆ ಸರಕಾರಿ ಹುದ್ದೆಗಳು ಕಾಯ್ದಿರಿಸಿದ್ದಾರೆ.

ನಮ್ಮ ರಾಷ್ಟ್ರೀಯ ಹಬ್ಬಗಳಾದ ೧೯೪೭ರ ಅಗಸ್ಟ್ ೧೫ ರಂದು ಜನೆವರಿ ೨೬ ರಂದು ನವೆಂಬರ್ ೧ ರಂದು ಆಟಗಳನ್ನು ಆಡಿಸಿ ಗೆದ್ದವರಿಗೆ ಮಹಾವಿದ್ವಾಂಸರಿಂದ ಪ್ರಶಸ್ತಿ ಬಹುಮಾನ ಕೊಟ್ಟು ಗೌರವಿಸುತ್ತಾರೆ. ಕ್ರೀಡಾ ವೇತನವನ್ನು ನೀಡಿ ನಿಪುಣ ಆಟಗಾರರನ್ನು ಪ್ರೋತ್ಸಾಹಿಸುತ್ತಾರೆ. ಅಷ್ಟೇ ಅಲ್ಲದೆ ಸರಕಾರಿ ಮತ್ತು ಖಾಸಗಿ ಸಂಸ್ಥೆಗಳು ಹಾಗೂ ಕೈಗಾರಿಕೆಗಳಲ್ಲಿ ಹೆಚ್ಚಿನ ಆದಾಯವಿರುವ ನೌಕರಿಗಳನ್ನು ನೀಡುವ ಮೂಲಕ ಕುಶಲ ಆಟಗಾರರನ್ನು ಆಕರ್ಷಿಸುತ್ತವೆ. ಇಂತಹ ಉತ್ತಮ ಆಟಗಾರರಿಗೆ ಕೆಲಸ ನೀಡುವುದು ಈ ಸಂಸ್ಥೆಗಳಿಗೆ ಒಂದು ಪ್ರತಿಷ್ಠೆಯ ವಿಷಯವಾಗಿದೆ.

ಅಂದಿನ ಜನಪದ ಆಟಗಳಿಗೆ ಕೊಟ್ಟ ಸ್ಥಾನಮಾನ ಇಂದು ಸಮೂಹ ಮಾಧ್ಯಮಗಳಿಗೆ ಕೊಟ್ಟಿದ್ದಾರೆ. ಅಂದಿನ ಸಮಾಜದ ಜನರು ಜನಪದ ಆಟಗಳಲ್ಲಿ ಮನೋರಂಜನೆಯನ್ನು ಪಡೆಯುತ್ತಿದ್ದರು. ಇಂದು ಸಮೂಹ ಮಾಧ್ಯಮಗಳಲ್ಲಿ ಮನೋರಂಜನೆ ಪಡೆಯುತ್ತಿದ್ದಾರೆ.

ದೈಹಿಕ ಶ್ರಮವನ್ನು ಬಯಸುವ ಈ ಸಮಾಜದಲ್ಲಿ ಇಂದು ಜನಪದ ಆಟಗಳು ಪುನಶ್ಚೇತನ ಗೊಳ್ಳಸಬೇಕು. ನಾಡಿನ ಸಂಸ್ಕೃತಿ ಉಳಿಸಿಕೊಳ್ಳುವ ಸಲುವಾಗಿ ಮತ್ತು ಸಾಮಾಜಿಕ, ಧಾರ್ಮಿಕ ಪರಂಪರೆಯನ್ನು ಖಚಿತ ಪಡಿಸುವ ಸಲುವಾಗಿ ಜನಪದ ಆಟಗಳು ಬೇಕು. ಆಟವಾಡಿದರೆ ಕಾಲ ಹರಣಮಾಡಿದೆ ಎನ್ನುವ ಸಮಾಜ ಸೃಷ್ಟಿಯಾಗಿದೆ. ಇದನ್ನು ಹೊಗಲಾಡಿಸಿ ಜನಪದ ಆಟಗಳಿಗೆ ಶಾಸ್ತ್ರೀಯ ಮರ್ಯಾದೆಯನ್ನು ದೊರೆಕಿಸಿಕೊಡಬೇಕು. ಅಂದರೆ ಮಾತ್ರ ಜನಪದ ಆಟಗಳು ಉಳಿಸಿಕೊಂಡು ಬರಲು ಸಾಧ್ಯವಾಗುತ್ತದೆ.

ಸದಾ ಪ್ರಯತ್ನ ಮಾಡುವ, ಗೆದ್ದರೆ ವಿನಯ ತೋರುವ, ಸೋತರೆ ಮತ್ತೆ ಪ್ರಯತ್ನಿಸುವ ಎಲ್ಲರೊಂದಿಗೆ ಸ್ನೇಹಿತರಂತೆ ಬಾಳುವ, ನಮ್ಮ ದೇಶದ ಬಗ್ಗೆ ಹೆಮ್ಮೆ ಪಡುವ ಮಾನವೀಯ ಗುಣಗಳನ್ನು ಬೆಳೆಸಿಕೊಳ್ಳುವ ಆಟಗಾರರು ಇಂದಿನ ಸಮಾಜಕ್ಕೆ ಅವಶ್ಯಕತೆಯಾಗಿದೆ.

ಅಧ್ಯಾಯ-೮

ಸಮಾರೋಪ

ಅಧ್ಯಾಯ-೬

ಸಮಾರೋಪ

ಮನುಷ್ಯನ ಬದುಕಿನಲ್ಲಿ ಆಟಗಳಿಗೆ ಪ್ರಧಾನ ಸ್ಥಾನವಿದೆ. ಪ್ರತಿಯೊಬ್ಬ ಮನುಷ್ಯನು ತನ್ನ ಬದುಕಿನ ವಿವಿಧ ಘಟ್ಟಗಳಲ್ಲಿ ಜನಪದ ಆಟಗಳೊಂದಿಗೆ ಸಂಬಂಧವನ್ನು ಹೊಂದಿ ಬೆಳೆಯುತ್ತಾನೆ. ಮನುಷ್ಯನ ಸಾಮಾಜಿಕ ಸಂಬಂಧಗಳು ಮತ್ತು ಆಟಗಳ ವಿನ್ಯಾಸಗಳ ನಡುವೆ ನಿಕಟ ಸಂಬಂಧವಿದ್ದು, ಈ ಸಂಬಂಧದ ಹಿನ್ನೆಲೆಯಲ್ಲಿ ಜನಪದ ಆಟಗಳು ರೂಪಗೊಂಡಿವೆ. ಮೇಲ್ನೋಟಕ್ಕೆ ಮನೋರಂಜನೆಯ ಸಾಧನಗಳಾಗಿ ಜನಪದ ಆಟಗಳು ಕಂಡು ಬಂದರೂ ಅವುಗಳಿಗೆ ಮಹತ್ವದ ಸಾಮಾಜಿಕ ಉದ್ದೇಶಗಳು ಇವೆ. ಈ ದೃಷ್ಟಿಯಿಂದ ಜನಪದ ಆಟಗಳ ವ್ಯವಸ್ಥೆಯ ಅಧ್ಯಯನವಾಗುತ್ತದೆ.

ಬೀದರ ಜಿಲ್ಲೆಯ ಜನಪದ ಆಟಗಳಿಗೆ ಅವುಗಳದ್ದ ಆದ ಪ್ರಾದೇಶಿಕ ವೈಶಿಷ್ಟ್ಯಗಳಿವೆ. ಸಾಮಾಜಿಕ ರಚನೆ, ರಾಜಕೀಯ ವ್ಯವಸ್ಥೆ, ಧಾರ್ಮಿಕ ಆಚರಣೆ, ಮತ್ತು ಜನರ ವಿಚಾರಗಳೊಂದಿಗೆ ಇಲ್ಲಿನ ಜನಪದ ಆಟಗಳು ನಿಕಟ ಸಂಬಂಧವನ್ನು ಹೊಂದಿವೆ. ಜನಪದ ಆಟಗಳು ಜನರೊಂದಿಗೆ ಹೊಂದಿರುವ ಭಾವನಾತ್ಮಕ ಸಂಬಂಧಗಳು ಜನರ ಮೇಲೆ ಬೀರಿರುವ ಪ್ರಭಾವಗಳನ್ನು ಅಧ್ಯಯನ ಮಾಡುವುದು ಕುತುಹಲಕಾರಿಯಾಗಿದೆ. ಜನಪದ ಆಟಗಳನ್ನು ನಿರ್ದಿಷ್ಟವಾಗಿ ಹಿಡಿದಿಡಲು ಬರುವಂತಿಲ್ಲ. ಕಾರಣ ಅವು ವಿಶಾಲವಾದ ವ್ಯಾಪ್ತಿಗಳಲ್ಲಿ ಕಂಡು ಬರುತ್ತವೆ. ಜನರ ನಡೆ-ನುಡಿ, ಆಚಾರ-ವಿಚಾರ, ವೇಷ ಭೂಷಣ, ಮನೋರಂಜನೆ, ಮುಂತಾದ ಅವರ ಒಟ್ಟು ಬದುಕನ್ನು ಚಿತ್ರಿಸಿಕೊಡುತ್ತವೆ. ಜನಪದ ಆಟಗಳಿಗೆ ಸಂಬಂಧಿಸಿದಂತೆ ಜಿಲ್ಲೆಯಲ್ಲಿ ದೊರೆಯುವ ಚಾರಿತ್ರಿಕ ಆಟಗಳು ಸುಮಾರು ಐದು ಸಾವಿರ ವರ್ಷಗಳ ಹಿಂದಿನ ಆಟಗಳ ಮಹತ್ವವನ್ನು ತಿಳಿಸಿಕೊಡುತ್ತವೆ.

ಮಹಾಭಾರತದಲ್ಲಿ ಭೀಮನು ಮರಕೋತಿಯಾಟ ಆಡಿದ್ದು, ಶ್ರೀ ಕೃಷ್ಣನು ಬಾಲ ಕ್ರೀಡೆ ಆಡಿದ್ದು, ಆಗಸ್ಟಸ್ ಚಕ್ರವರ್ತಿ ಗೋಲಿ ಆಟ ಆಡಿದ್ದು, ಮುಂತಾದ ಆಟಗಳನ್ನು ಇಲ್ಲಿ ಗುರುತಿಸಬಹುದು. ಪಗಡೆಯಾಟದಿಂದ ಇಡೀ ಮಹಾಭಾರತ ಸೃಷ್ಟಿಯಾಗಿದ್ದನ್ನು ಕಾಣಬಹುದಾಗಿದೆ. ಜನಪದ ಕಾವ್ಯಗಳಲ್ಲಿ ಕೂಡ ಆಟಗಳು ಇರುವುದನ್ನು ಗುರುತಿಸಬಹುದು. ಜನಪದ ಆಟಗಳ ಸ್ವರೂಪ ಲಕ್ಷಣ ಮತ್ತು ಮಹತ್ವವನ್ನು ಗುರುತಿಸಲಾಗಿದೆ. ಜನಪದ ಆಟಗಳು ತನ್ನದೆಯಾದ ನಿಯಮಗಳು ಹೊಂದಿರುತ್ತವೆ. ಪ್ರಾದೇಶಿಕವಾಗಿ ಒಂದು ಆಟದಿಂದ ಇನ್ನೊಂದು ಆಟವು ಭಿನ್ನವಾಗಿರುವುದನ್ನು ಕಾಣುತ್ತೇವೆ. ಆಟಕ್ಕೆ ವಿವಿಧ ರೀತಿಯಲ್ಲಿ ತಮ್ಮ ಭಾಷೆಗೆ ಅನುಗುಣವಾಗಿ ಆಟ ಎಂಬ ಶಬ್ದವನ್ನು ಬಳಸುತ್ತಾರೆ. ಜನಪದ ಆಟಗಳು ಮೇಲ್ನೋಟಕ್ಕೆ ಮನೋರಂಜನೆ ಎನ್ನಿಸಿದರು ಕೂಡ ಆಂತರಿಕವಾಗಿ ತನ್ನದೆಯಾದ ಮಹತ್ವವನ್ನು ಹೊಂದಿರುವುದನ್ನು ಅಧ್ಯಯನದಲ್ಲಿ ಗ್ರಹಿಸಬಹುದು. ಈ ಆಟಗಳು ಹೊರಾಂಗಣ ಆಟಗಳು ಒಳಾಂಗಣ ಆಟಗಳು ಎಂದು ವರ್ಗೀಕರಿಸಲಾಗಿದ್ದು, ಹೊರಾಂಗಣದ ಗಂಡು ಮಕ್ಕಳ ಆಟಗಳು ಹೆಚ್ಚಾಗಿವೆ. ಒಳಾಂಗಣದಲ್ಲಿ ತೀರಾ ಕಡಿಮೆ ಇರುವುದನ್ನು ಕಂಡು ಬರುತ್ತದೆ. ಒಳಾಂಗಣದಲ್ಲಿ ಹೆಣ್ಣು ಮಕ್ಕಳ ಆಟಗಳು ಹೆಚ್ಚಾಗಿವೆ. ಹೊರಾಂಗಣದಲ್ಲಿ ಕಡಿಮೆ ಇವೆ. ಗಂಡು-ಹೆಣ್ಣು ಮಕ್ಕಳು ಕೂಡಿ ಆಡುವ ಆಟಗಳೇ ಹೆಚ್ಚಾಗಿ ಕಂಡು ಬರುತ್ತವೆ. ಕೆಲವು ಆಟಗಳು ಹಾಡಿನ

ರೂಪದಲ್ಲಿವೆ. ಸೋಲು–ಗೆಲುವು ಇಲ್ಲದ ಆಟಗಳು ಮನೋರಂಜನೆಗಾಗಿ ಆಡುತ್ತಾರೆ. ಇವೆಲ್ಲವು ಗಮನಿಸಿದ್ದನ್ನು ಗುರುತಿಸಲಾಗಿದೆ. ಜನಪದ ಆಟಗಳಿಗೆ ವಿಶಿಷ್ಟ ಸ್ಥಾನಮಾನವನ್ನು ಕೊಟ್ಟಿದ್ದನ್ನು ಹಬ್ಬ, ಹುಣ್ಣಿಮೆ, ಜಾತ್ರೆಯ, ಉತ್ಸವಗಳಲ್ಲಿ ಕಾಣುತ್ತೇವೆ. ವಿರಾಮದ ಸಮಯದಲ್ಲಿ ಮದುವೆಯ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ಆಟಗಳಿಗೆ ಸ್ಥಾನವನ್ನು ಇರುವುದನ್ನು ಗುರುತಿಸಬಹುದು.

ಬೀದರ ಜಿಲ್ಲೆಯ ಜನಪದ ಆಟಗಳನ್ನು ವೈಶಿಷ್ಟ್ಯದಲ್ಲಿ ಮೇಲಾಗಿವೆ. ಗಂಡು ಮೆಟ್ಟಿನ ನಾಡು ಎಂದು ಹೇಳುವಲ್ಲಿ ಇಲ್ಲಿನ ಶಾರೀರಿಕ ಸದೃಢತೆ ಮನಗಾಣಿಸಿಕೊಳ್ಳಬಹುದು. ಈ ಸದೃಢತೆಗೆ ಇಲ್ಲಿನ ಜನಪದ ಆಟಗಳೇ ಪ್ರಮುಖ ಕಾರಣ ಎಂಬುದು ಸುಳ್ಳಲ್ಲ. ಈ ಆಧುನಿಕ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ಆಟ–ಪಾಠ ಎಂಬ ಜೋಡು ಪದ ಕೇವಲ ಪಾಠವೆಂಬ ಒಂಟಿ ಪದವಾಗಿ ಬಿಟ್ಟಿದೆ. ಬರಿ ಪಾಠಕ್ಕೆ ಮಹತ್ವ ಕೊಡುವ ಇಂದಿನ ಸಮಾಜ ಆಟಕ್ಕೆ ಗಮನ ಕೊಡುತ್ತಿಲ್ಲ. ಕೊಡುವುದಾದರೂ ಪಾಶ್ಚಾತ್ಯ ಆಟಗಳಿಗೆ ಹಾಗೂ ಕಂಪ್ಯೂಟರಲ್ಲಿನ ಆಟಗಳಿಗೆ ಆದ್ಯತೆ ಕೊಡುತ್ತಿವೆ. ಆಡುವ ವಯಸ್ಸಿನಲ್ಲಿ ಕಂಪ್ಯೂಟರಿನ ಮುಂದೆ ಕುಳಿತುಕೊಳ್ಳುವ ಹವ್ಯಾಸ ಹೊಸ ಪೀಳಿಗೆಯ ಮೇಲೆ ಬೆಳೆಯುತ್ತಿದೆ. ಆಟವಿಲ್ಲದ ವ್ಯಕ್ತಿಯ ಬೆಳವಣಿಗೆ ಕುಂಠಿತವಾಗುತ್ತದೆ. 'ಓದಿ ಓದಿ ಮರುಳಾದ ಕೂಚಭಟ್ಟ' ಎನ್ನುವ ಗಾದೆ ಪಾಠದೊಂದಿಗೆ ಪಾಠದ ಮಹತ್ವವನ್ನು ತೋರಿಸುತ್ತದೆ.

ಜನಪದ ಆಟಗಳು ಕೂಡ ಪ್ರದೇಶದ ನೆಲೆಯಲ್ಲಿಯೇ ಹುಟ್ಟಿ ಕೊಂಡಿರತಕ್ಕದಾಗಿರುತ್ತವೆ. ಆದರೆ ಕಾಲಾಂತರದಲ್ಲಿ ಅವು ಪ್ರಸರಣಗೊಂಡು ವಲಸೆ ಹೋಗಬಹುದು. ಜನರ ಮನೆಯ ಅಂಗಳದಲ್ಲಿ ಊರು ದಾರಿಗಳಲ್ಲೀ ನಲಿದಾಡುತ್ತಿರುತ್ತವೆ. ಇಂತಹ ಒಂದು ಪ್ರಕ್ರಿಯೆಯ ಪರಂಪರೆಯನ್ನು ವೈಶಿಷ್ಟ್ಯತೆಯನ್ನು ಪ್ರಾದೇಶಿಕ ನೆಲೆಯ ಅಧ್ಯಯನದಿಂದ ನಾವು ತಿಳಿದುಕೊಳ್ಳಬಹುದಾಗಿದೆ.

'ಜನವಾಣಿ ಬೇರು ಕವಿವಾಣಿ ಹೂ' ಎಂಬಂತೆ ಜನಪದ ಆಟಗಳಿಂದಲೇ ಶಿಷ್ಟ ಆಟಗಳು ಹುಟ್ಟಿಕೊಂಡಿರುವುದು ಸ್ಪಷ್ಟ. ಇಂದಿನ ಆಟಗಳ ಅಧ್ಯಯನ ಮುಂದಿನ ಅಧ್ಯಯನಗಳಿಗೆ ದಾರಿ ತೋರಿಸುತ್ತವೆ. ಹೆಚ್ಚಿನದೇನು ಆಗದಿದ್ದರೂ ಕನಿಷ್ಠ ಪಕ್ಷ ಅವುಗಳನ್ನು ಹಿಡಿದಿಟ್ಟು ಅಧ್ಯಯನಕ್ಕೆ ಒಳಪಡಿಸುವ ಕಾರ್ಯವಂತು ಆಗಿಯೇ ಇರುತ್ತದೆ. ಇದೇ ನಾವು ಸಾಧಿಸಿಕೊಳ್ಳುವ ಮೇಲುಗೈ ಎನ್ನಬಹುದು.

ಇಂದಿನ ಮಾನವ ಯಾಂತ್ರಿಕನಾಗಿದ್ದಾನೆ. ಆತನಿಗೆ ಮನೋರಂಜನೆಗಾಗಿ ಸಮಯ ಸಿಗುತ್ತಿಲ್ಲ. ಆಶೆ ಆಕಾಂಕ್ಷೆ ಹೆಚ್ಚಾಗಿದೆ. ದುಡ್ಡು ಗಳಿಸುವ ಹುಚ್ಚು ಹಿಡಿದಿದೆ. ವಿರಾಮದ ಸಮಯದಲ್ಲಿ ದೂರದರ್ಶನ, ರೇಡಿಯೋ, ಪತ್ರಿಕೆಗಳನ್ನು ವೀಕ್ಷಿಸುತ್ತಾನೆ. ಆಟಗಳನ್ನು ಆಡಲಿಕ್ಕೆ ಬಹಳಷ್ಟು ಸಮಯ ಸಿಗುವುದಿಲ್ಲ. ದೈಹಿಕ ವ್ಯಾಯಾಮ ದೊರೆಯುವುದಿಲ್ಲ. ಮಾನಸಿಕ ತೊಂದರೆಗಳು ಹೆಚ್ಚಾಗಿರುತ್ತವೆ. ಇಂತಹ ಸಂದರ್ಭದಲ್ಲಿ ಮಾನವನ ಎಲ್ಲಾ ಅಭಿರುಚಿ ಹೋಗಿ ಬೀಡುತ್ತದೆ. ಚಿಂತೆಗೆ ಒಳಗಾಗುತ್ತಾನೆ. ಅನಾರೋಗ್ಯದಿಂದ ಶಕ್ತಿ ಹೀನನಾಗುತ್ತಾ ಬರುತ್ತಾನೆ. ಹೆಚ್ಚು ಕಾಲ ಬದುಕುವದಿಲ್ಲ. ಆದ್ದರಿಂದ "ಶಕ್ತಿಯೇ ಜೀವನ ದೌರ್ಬಲ್ಯವೇ ಮರಣ" ಎಂಬ ಸ್ವಾಮಿ ವಿವೇಕಾನಂದರ ಮಾತು ಎಲ್ಲರು ಅರಿತುಕೊಳ್ಳಬೇಕಾಗಿದೆ.

ಅನುಬಂಧಗಳು

೧) ವಕ್ತಾರರ ಪಟ್ಟಿ

೨) ಶಬ್ದಕೋಶ

೩) ಗ್ರಂಥ ಋಣ

೪) ಛಾಯಾಚಿತ್ರಗಳು

ಅನುಬಂಧ–1

ವಕ್ತಾರರ ಪಟ್ಟಿ

೧	ಹೆಸರು : ದೇವರಾಜ ಊರು : ಧೂಪತಮಹಾಗಾಂವ ವಯಸ್ಸು: ಅರವತ್ತು ಜಾತಿ : ಮರಾಠಾ ಶಿಕ್ಷಣ : ಪಿ.ಯು.ಸಿ. ಕಾಯಕ : ವ್ಯಾಪಾರಿ ೨೯ ಡಿಸೆಂಬರ್ ೨೦೦೫	೪	ಹೆಸರು : ಅಮೃತಪ್ಪಾ ಊರು : ಕೊಳಾರ .ಕೆ. ವಯಸ್ಸು: ತೊಂಭತ್ತು ಜಾತಿ : ಕಬ್ಬಲಿಗ ಶಿಕ್ಷಣ : ಅಶಿಕ್ಷಿತ ಕಾಯಕ : ಕೂಲಿ ೧೦ ಜನೆವರಿ ೨೦೦೫
೨	ಹೆಸರು : ರಾಧಿಕಾ ಊರು : ಧೂಪತಮಹಾಗಾಂವ ವಯಸ್ಸು: ತೊಂಬತ್ತೈದು ಜಾತಿ : ಕುರುಬ ಶಿಕ್ಷಣ : ಅಶಿಕ್ಷಿತ ಕಾಯಕ : ಕೂಲಿ ೨೮ ಡಿಸೆಂಬರ್ ೨೦೦೫	೫	ಹೆಸರು : ಜಗಪ್ಪಾ ಊರು : ಶಿತಾಳಗೇರಾ ವಯಸ್ಸು: ನಲವತ್ತೈದು ಜಾತಿ : ಕುರುಬ ಶಿಕ್ಷಣ : ಅಶಿಕ್ಷಿತ ಕಾಯಕ : ವ್ಯಾಪಾರಿ ೧೨ ಜನೆವರಿ ೨೦೦೬
೩	ಹೆಸರು : ವಿಶ್ವನಾಥ ಊರು : ಭಾತಂಬ್ರಾ ವಯಸ್ಸು: ಐವತ್ತು ಜಾತಿ : ಲಿಂಗಾಯತ ಶಿಕ್ಷಣ : ಅಶಿಕ್ಷಿತ ಕಾಯಕ : ವ್ಯಾಪಾರಿ ತಾಲೂಕು: ಭಾಲ್ಕಿ ೮ ಡಿಸೆಂಬರ್ ೨೦೦೫	೬	ಹೆಸರು : ಝುರೆಪ್ಪಾ ಊರು : ಶಿತಾಳಗೇರಾ ವಯಸ್ಸು: ಎಪ್ಪತ್ತು ಜಾತಿ : ಗೊಂಡ ಶಿಕ್ಷಣ : ಅಶಿಕ್ಷಿತ ಕಾಯಕ : ಕೂಲಿ ತಾಲುಕು : ಹುಮನಾಬಾದ. ೧೩ ಜನೆವರಿ ೨೦೦೬

೭	ಹೆಸರು : ನಿರ್ಮಲಾ ಊರು : ಧೂಪತಮಹಾಗಾಂವ ವಯಸ್ಸು: ನಲವತ್ತು ಜಾತಿ : ಕುರುಬ ಶಿಕ್ಷಣ : ಅಶಿಕ್ಷಿತ ಕಾಯಕ : ಕೂಲಿ ತಾಲೂಕು: ಔರಾದ. ೩೧ ಡಿಸೆಂಬರ್ ೨೦೦೫	೧೧	ಹೆಸರು : ನಾಗಪ್ಪಾ ಊರು : ಚಳಕಾಪೂರವಾಡಿ ವಯಸ್ಸು: ಎಂಬತ್ತು ಜಾತಿ : ಗೊಂಡ ಶಿಕ್ಷಣ : ಅಶಿಕ್ಷಿತ ಕಾಯಕ : ರೈತ ೧೫ ಜನೆವರಿ ೨೦೦೬
೮	ಹೆಸರು : ಮಾಣಿಕಪ್ಪಾ ವೈಸಪೂರ ಊರು : ಬಕಚೌಡಿ ವಯಸ್ಸು: ಎಪ್ಪತ್ತು ಜಾತಿ : ಬಣಜಿಗ ಶಿಕ್ಷಣ : ಅಶಿಕ್ಷಿತ ಕಾಯಕ : ರೈತ ೮ ಜನೆವರಿ ೨೦೦೬	೧೨	ಹೆಸರು : ಶಿವಮ್ಮಾ ವರವಟ್ಟಿ ಊರು : ಕೊಳಾರ .ಕೆ. ವಯಸ್ಸು: ನೂರು ಜಾತಿ : ಕುರುಬ ಶಿಕ್ಷಣ : ಅಶಿಕ್ಷಿತ ಕಾಯಕ : ಕೂಲಿ ೫ ಡಿಸೆಂಬರ್ ೨೦೦೫
೯	ಹೆಸರು : ಮೊಗಲಪ್ಪಾ ಊರು : ಕೊಳಾರ .ಕೆ. ವಯಸ್ಸು: ಎಂಭತ್ತೈದು ಜಾತಿ : ಮಾದಿಗ ಶಿಕ್ಷಣ : ಅಶಿಕ್ಷಿತ ಕಾಯಕ : ದನಕಾಯುವ ೨೮ ಜನೆವರಿ ೨೦೦೬	೧೩	ಹೆಸರು : ರಾಜಕುಮಾರ ಊರು : ಉಜ್ಜಾ ವಯಸ್ಸು: ನಲವತ್ತು ಶಿಕ್ಷಣ : ಬಿ.ಎಸ್.ಸಿ. ಕಾಯಕ : ಸಮಾಜ ಸೇವಕ ೧೦ ಮಾರ್ಚ್ ೨೦೦೬
೧೦	ಹೆಸರು : ಸಿದ್ದಪ್ಪಾ ಊರು : ಮಡಗೆಂಪೂರ ವಯಸ್ಸು: ಐವತ್ತಾರು ಜಾತಿ : ಕುರುಬ ಶಿಕ್ಷಣ : ಅಶಿಕ್ಷಿತ ಕಾಯಕ : ರೈತ	೧೪	ಹೆಸರು : ಶಾಂತಮ್ಮಾ ಊರು : ಸಸ್ತಾಪೂರ ವಯಸ್ಸು: ಐವತ್ತು ಜಾತಿ : ಕುರುಬ ಶಿಕ್ಷಣ : ಅಶಿಕ್ಷಿತ ಕಾಯಕ : ಮನೆ ಕೆಲಸ ತಾಲೂಕು: ಬಸವಕಲ್ಯಾಣ ೧೦ ಡಿಸೆಂಬರ್ ೨೦೦೫

ಅನುಬಂಧ-೨

ಪದಕೋಶ

ಅಖಾಡ	=	ಆಟದ ಚಿತ್ರ
ಕುಣಿ	=	ತಗ್ಗು, ಬೊಜ್ಜು
ಕುದುರು	=	ಬೆಳೆ
ತುಂಡು	=	ಚೂರು
ಮಡಿಕೆ	=	ಬಟ್ಟೆ ಮಡಿಚುವುದು.
ಫಣಿ	=	ಕೋಲು, ಕಟ್ಟಿಗೆ.
ಲೆಕ್ಕಿ	=	ಒಂದು ತರಹದ ಕೋಲಿನ ಹಾಗೆ ಇರುವ ಹೆಸರು.
ಚಿತ್	=	ಮೇಲ ಮುಖಾವಾಗಿರುವುದು.
ಪಟ್ಟ	=	ಕೆಳ ಮುಖವಾಗಿರುವುದು.
ಮಂಡಿ	=	ಮೊಳಕಾಲು
ಪಾಜ	=	ಗೆರೆ
ಕಂದುಕದಾಟ	=	ಚೆಂಡಿನಾಟ
ಪಾಂಸು ಕ್ರಿಡೆ	=	ಎಳೆಯ ಮಕ್ಕಳು ಧೂಳುನಲ್ಲಿ ಆಡುವ ಆಟ.
ಝೂಡಫಣಿ	=	ಗಿಡ ಮಂಗನಾಟ
ಮರಗೆರಸಿ	=	ಕೂಸಾಟ
ಅರ್ಜಿಸು	=	ಪೂಜಿಸು
ಅಡಗಿದ	=	ಮುಚ್ಚಿಕೊಂಡ
ಗಂಬದ	=	ಕಂಬದ
ನಳಿ	=	ಏಡಿ
ನಗರಾ	=	ಬಾರಿಸು
ಡೋಲು	=	ಬಾರಿಸು
ಲಗ್ಗೆ	=	ಕಲ್ಲು ಏರುಸುವುದು.
ಯುಕ್ತಿ	=	ಜ್ಞಾನ
ಸೆಣಸಾಡು	=	ಹೊರಾಡು

ದುಸ್ಮನ	=	ಕೆಟ್ಟವ
ವಾಲಿ	=	ಕಿವಿಯಲ್ಲಿ ಹಾಕಿಕೊಳ್ಳುವ ಆಭರಣ.
ಜುಮಕಾ	=	ಕಿವಿಯಲ್ಲಿ ಹಾಕಿಕೊಳ್ಳುವ ಆಭರಣ.
ಲಕ್ವ	=	ರೋಗದ ಹೆಸರು.
ಹಿಂಬಡಿ	=	ಕಾಲಿನ ಹಿಂಬಡಿ
ಹುತ್ತುತ್ತು	=	ಆಟದಲ್ಲಿ ಬಳಸುವ ಶಬ್ದ.
ಶಿತಾಳ	=	ತಂಭಿಗೆ, (ಕುಡಿಯುವ ಲೋಟ).
ಚುಸ್ತಿ	=	ಲವಲವಿಕೆ.
ಚೀಪ	=	ಮಾವಿನ ಹಣ್ಣಿನ ಒಳಗೆ ಇರುವ ಪೀತಕೆ ಚೀಪ ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ.
ತಮಕೆ	=	ಗೊಂಚಲ.
ಬಳಚೆ	=	ಬಳಚಿ (ಕತ್ತಿ)
ಟಿವ್ವರ್	=	ಗೋಟಿಗಳಲ್ಲಿಯೆ ಸ್ವಲ್ಪ ದಪ್ಪ ಇರುವುದಕ್ಕೆ ಟಿವ್ವರ್ ಎನ್ನುತ್ತಾರೆ.
ಸೊಗ	=	ಎತ್ತಿನ ಹೆಗಲ ಮೇಲೆ ಹೊತ್ತುಕೊಂಡು ಹೋಗುವ ಕಟ್ಟಿಗೆ.
ಮಲುಕಿನ ಸೂಳೆ	=	ಬಡ ಬಡ ಮಾತನಾಡಿ ಸುಳ್ಳು ಹೇಳುವ.
ಕಚ್ಚಿ	=	ಸೀರೆಯ ನಿರಿಗೆಗಳನ್ನು ಎರಡು ಕಾಲುಗಳ ಮಧ್ಯದಿಂದ ಹಿಂದಕ್ಕೆ ತೆಗೆದುಕೊಂಡು ಸೊಂಟಕ್ಕೆ ಸಿಕ್ಕಿಸಿಕೊಳ್ಳುವ.
ಚೌರಿ	=	ಕೂದಲ ಎಳೆಗಳು ಒಂದೆಡೆ ಸೇರಿಸಿ ಮಾಡಿದ್ದು.
ಬಸವ	=	ಎತ್ತು
ಇದ್ದಿಲ	=	ರೈಲುಗಾಡಿ ಚಲಿಸಲು ಪೆಟ್ರೋಲ್ ಹಾಗೆ ಇರುವ ತೈಲು.
ಬಂಡಿ ಮಲುಕು	=	ಬಂಡಿಗೆ ಹಗ್ಗದಿಂದ ಸುತ್ತು ಹಾಕಿ ಕಟ್ಟುವ.
ಗಜ	=	ನಿಂಬೆಗೆ ಇನ್ನೊಂದು ಹೆಸರು.
ಪಟ್ಟದ ಆನೆ	=	ದೊಡ್ಡ ಆನೆ.
ಬಬ್ಬೋಲಿ ಗಟ್ಟ	=	ಬಬ್ಬೋಲಿ ಗಿಡಗಳ ಕಂಟಿ, ಆಡು ತಿನ್ನುವ ತೊಪ್ಪಲು.

ಆಧಾರ ಗ್ರಂಥಗಳು

೧. ಲೇಃ ಶ್ರೀ ಬಸವರಾಜ ಸಬರದ
ಕೃತಿಃ ಬೀದರ ಜಿಲ್ಲಾ ಸಾಂಸ್ಕೃತಿಕ ಅಧ್ಯಯನ
ಪ್ರಕಾಶಕರುಃ ಸಿ.ಎಸ್. ಕಣವಿ,
ನಿರ್ದೇಶಕರು,
ಪ್ರಸಾರಂಗ,
ಕರ್ನಾಟಕ ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾಲಯ, ಧಾರವಾಡ-೫೮೦೦೦೩.
ಪ್ರಥಮ ಮುದ್ರಣಃ ೫೦೦೦ ಪ್ರತಿಗಳು.
ಮಾರ್ಚ್-೧೯೮೨.

೨. ಲೇಃ ಡಾ. ಎಚ್.ಟಿ. ಪೋತೆ,
ಕೃತಿಃ ಹೈ.ಕ. ಜನಪದ ಪ್ರದರ್ಶನ ಕಲೆಗಳು,
ಪ್ರಕಾಶಕರುಃ ಶ್ರೀಮತಿ ಲಲಿತಾ ಎಚ್. ಪೋತೆ
ಮ.ನಂ. ೧-೪-೧೦೧೬/೧೬೭,
ಐ.ಡಿ.ಎಸ್.ಎಂ.ಟಿ. ಬಡಾವಣೆ, ರಾಯಚೂರು.
ಪ್ರಥಮ ಮುದ್ರಣ-೨೦೦೦.

೩. ಸಂ. ಡಾ. ಸ.ಚಿ. ರಮೇಶ,
ಕೃತಿಃ ಜಾನಪದ ಕರ್ನಾಟಕ,
ಪ್ರಸಾರಂಗಃ ಕನ್ನಡ ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾಲಯ ಹಂಪಿ,

೪. ನನ್ನ ಏಳ್ಗೆಗೆ ನಾನೇ ಶಿಲ್ಪಿ,
ಪ್ರಕಾಶಕರು,
ಅಧ್ಯಕ್ಷರು
ಶ್ರೀ ರಾಮಕೃಷ್ಣ ವಿದ್ಯಾ ಶಾಲೆ ಯಾದವಗಿರಿ,
ಮೈಸೂರು-೫೭೦ ೦೨೦.
ದೂಃ (೦೮೨೧) ೨೫೧೪೦೦೦/೨೪೧೭೫೫೫.

೫. ಲೇಃ ಎಂ. ಲೀಲಾರಾಮಣ್ಣ,
ಕೃತಿಃ ಜನಪದ ಹೊಂಬಾಳೆ,
ಎಲ್.ಆರ್. ಪಬ್ಲಿಕೇಷನ್ಸ್,
೧೮, ಶಿಶಿ ಕೆನರಾ ಬ್ಯಾಂಕ್ ಎದುರು, ಮೊದಲನೇ ಹಂತ,
ಬೃಂದಾವನ ಬಡಾವಣೆ, ಮೈಸೂರು-೨೦.

೬. ಲೇಃ ಶ್ರೀ ಗಣನಾಥ ಎಕ್ಕಾರು,
ಕೃತಿಃ ಜನಪದ ಆಟಗಳು,
ಪ್ರಕಾಶಕರುಃ ಪ್ರೊ. ಎ.ವಿ. ನಾವಡ
ನಿರ್ದೇಶಕರು, ಪ್ರಸಾರಂಗ,
ಕನ್ನಡ ವಿಶ್ವವಿದ್ಯಾಲಯ, ಹಂಪಿ,
ವಿದ್ಯಾರಣ್ಯ-೫೮೩೨೭೬.

೭. ಲೇ. ಡಾ. ಗಣನಾಥ ಎಕ್ಕಾರು,
ಕೃತಿಃ ತುಳುನಾಡಿನ ಜನಪದ ಆಟಗಳು,
ಜ್ಞಾನೋದಯ ಪ್ರಕಾಶನ,
ಬಸವೇಶ್ವರ ನಗರ, ಬೆಂಗಳೂರು-೭೯
ದೂಃ ೩೪೮೯೪೪/೩೪೮೨೬೬.
ಪ್ರಥಮ ಮುದ್ರಣ-೨೦೦೦.

೮. ಲೇಖಕರುಃ ವಾಲೀಕಾರ ಚೆನ್ನಣ್ಣ,
ಕೃತಿಃ ಜಾನಪದ ಲೋಕ,
ಪ್ರಕಾಶಕರುಃ ಅಪ್ಪಸಾಹೇಬ ವಾಲೀಕಾರ,
ದಲಿತ ಬಂಡಾಯ ಪ್ರಚಾರ ಸಮಿತಿ,
ಬಡೇಪೂರ ಕಾಲೋನಿ, ಗುಲಬರ್ಗಾ-೫೮೫ ೧೦೫.
ಅಚ್ಚುಃ ೧೯೯೩ ಅಕ್ಟೋಬರ್.

೯. ಲೇಃ ಎಲ್.ಆರ್. ಹೆಗಡೆ,
ಕೃತಿಃ ಜಾನಪದ ಕ್ರೀಡೆ,
ಪ್ರಕಾಶನ ಸಮಿತಿ ಶಿರಸಿ.
ಜನೆವರಿ-೨೦೦೦.

೧೦. ಲೇಖ. ಡಾ. ಮಲ್ಲಿಕಾರ್ಜುನ ಮೇತ್ರಿ

ಕೃತಿಃ ಜಾನಪದ ಆಟಗಳು,
ಕನ್ನಡ ಸಾಹಿತ್ಯ ಪರಿಷತ್ತು,
ಪಂಪ ಮಹಾಕವಿ ರಸ್ತೆ, ಚಾಮರಾಜಪೇಟೆ
ಬೆಂಗಳೂರು-೫೬೦೦೧೮.
ಬೀದರಿನಲ್ಲಿ ನಡೆದ ಅಖಿಲ ಭಾರತ ೭೨ನೇ
ಕನ್ನಡ ಸಾಹಿತ್ಯ ಸಮ್ಮೇಳನದ ಪ್ರಕಟಣೆ.
ಪ್ರಥಮ ಮುದ್ರಣ-೨೦೦೬.

೧೧. ಲೇಃ ಎಂ. ವಿಶ್ವನಾಥ, ಬಿ.ಎ., ಬಿ.ಪಿ.ಎಡ್.,
ಕೃತಿಃ ಸಮಗ್ರ ಕ್ರೀಡಾ ಲೋಕ
ಪ್ರಕಾಶಕರುಃ ಎಂ.ಬಿ.ಸಿ. ಪಬ್ಲಿಕೇಷನ್, ಮಂಗಳೂರು.
ಪ್ರಥಮ ಮುದ್ರಣಃ ಮಾರ್ಚ್-೧೯೯೭.

೧೨. ಆನೆ ಬಂತೊಂದಾನೆ,
ಪ್ರಸಾರ ಮಾಲೆಯ ಪ್ರಕಟಣೆ-೨
ಆಯ್ದ ಜನಪದ ಮಕ್ಕಳ ಪದಗಳು,
ಕರ್ನಾಟಕ ಜಾನಪದ ಮತ್ತು ಯಕ್ಷಗಾನ ಅಕಾಡೆಮಿ,
ಬೆಂಗಳೂರು.
ಮುದ್ರಣಃ ಮಾರ್ಚ್-೧೯೮೨.

೧೩. ಲೇಃ ಡಾ. ವಿ.ಕೊ. ಜವಳಿ,
ಕೃತಿಃ ಮಕ್ಕಳ ಆಟಗಳು,
ಪ್ರಕಾಶಕರುಃ
ಮೃತ್ಯುಂಜಯ ಪ್ರಕಾಶನ,
ಉಳವಿ ಬಸವಣ್ಣನ ಗುಡ್ಡ ಧಾರವಾಡ,
ಎಂಟನೇ ಮುದ್ರಣಃ ಫೆಬ್ರುವರಿ-೧೯೬೫.

೧೪. ಲೇಃ ಎಂ.ಎಂ. ಕಲಬುರ್ಗಿ
ಕೃತಿಃ ಉತ್ತರ ಕರ್ನಾಟಕ ಜನಪದ ಪದ್ಯ ಸಾಹಿತ್ಯ
ಮುದ್ರಣಃ ೧೯೭೮.



ಸೆರಗಿನ ಆಟ ಆಡುತ್ತಿರುವ ಚಿತ್ರ



ಓಕುಳಿ ಆಟ ಆಡುತ್ತಿರುವ ಚಿತ್ರ



ಲಗೋರಿ ಆಟದ ಮಾಹಿತಿ ನೀಡುತ್ತಿರುವ ದೃಶ್ಯ



ಹಗ್ಗ ಜಿಗಿತದಾಟ ಆಡುತ್ತಿರುವ ಚಿತ್ರ



ದಾಕ್ಷಪಾಂಡು ಆಟ ಆಡುತ್ತಿರುವ ಚಿತ್ರ



ಕಾಲು ದಾಟಿ ಆಡುತ್ತಿರುವ ಎರಡನೆ ಹಂತದ ಚಿತ್ರ



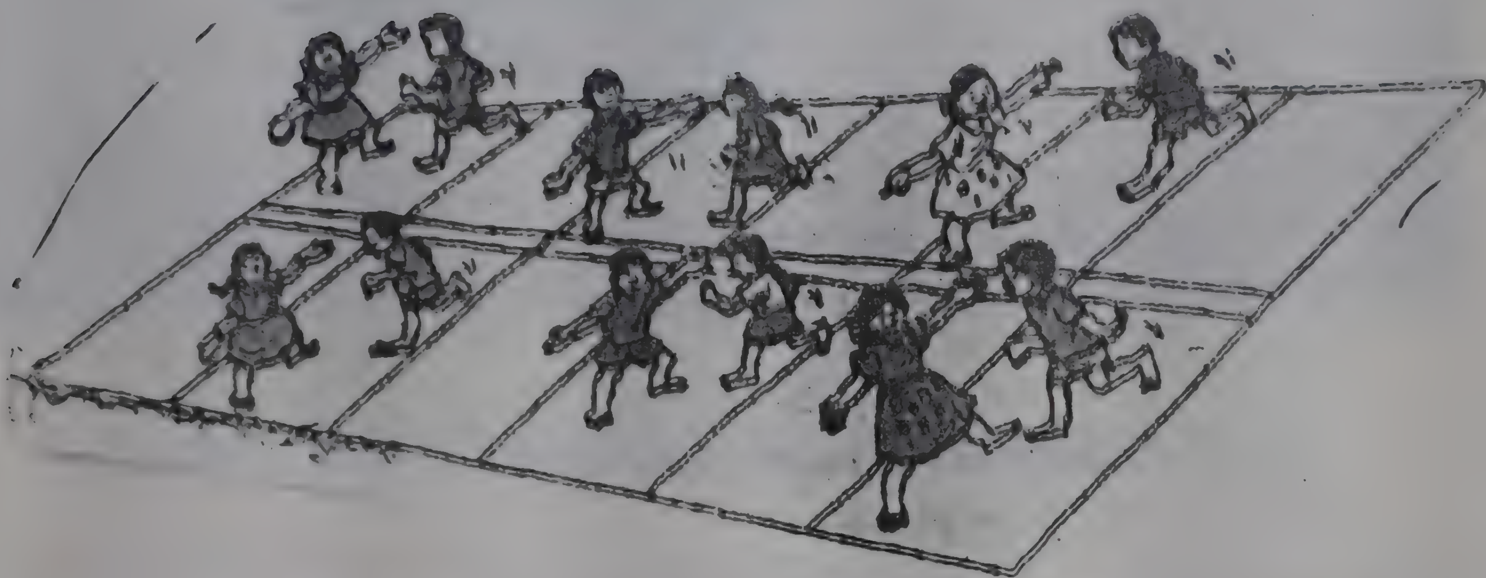
ಮೂಕರ ಆಟ ಆಡುತ್ತಿರುವ ಚಿತ್ರ



ಕಬ್ಬಡ್ಡಿ ಆಟ ಆಡುತ್ತಿರುವ ಚಿತ್ರ



ವ್ಹಾ ವ್ಹಾ ವ್ಹಾ... ಬೀದರ್ ತಾಲೂಕಿನ ಅಷ್ಟೂರಿನಲ್ಲಿ ಭಾನುವಾರ ನಡೆದ ಜಂಗೀ ಕುಸ್ತಿಯಲ್ಲಿ ಕಂಡುಬಂದ ರೋಮಾಂಚಕ ದೃಶ್ಯ.



ಉಪ್ಪು ತರುವ ಆಟ ಆಡುತ್ತಿರುವ ಚಿತ್ರ



ಜೀಕು ಜೋಕಾಲಿ ಆಡುತ್ತಿರುವ ಚಿತ್ರ



ಮೂರು ಕಾಲಿನ ಅಡ್ಡಣಿಗೆ ಆಟ ಆಡುತ್ತಿರುವ ಚಿತ್ರ



ಕುಳಿತು ಪುಗಡಿ ಆಡುತ್ತಿರುವ ಚಿತ್ರ



ಗೋಟಿ ಆಟ ಆಡುತ್ತಿರುವ ಚಿತ್ರ



ಕಣ್ಣು ಕಟ್ಟಿ ಆಡುತ್ತಿರುವ ಚಿತ್ರ



ಕಲ್ಲು ಹರಳಿನಾಟ ಆಡುತ್ತಿರುವ ಚಿತ್ರ



ಅಷ್ಟಚ್ಚಮ್ಮ ಆಟ ಆಡುತ್ತಿರುವ ಚಿತ್ರ



ಖೋ ಖೋ ಆಟ ಆಡುತ್ತಿರುವ ಚಿತ್ರ



ಗಿಲ್ಲಿಫಣಿ ಆಟ ಆಡುತ್ತಿರುವ ಚಿತ್ರ



ಗಾಳಿಪಟ ಆಟ ಆಡುತ್ತಿರುವ ಚಿತ್ರ



ಬಾಣ ಹೊಡೆಯುವ ಆಟ ಆಡುತ್ತಿರುವ ಚಿತ್ರ



ಓಡುತ್ತಿರುವ ಸ್ಪರ್ಧೆ ಚಿತ್ರ